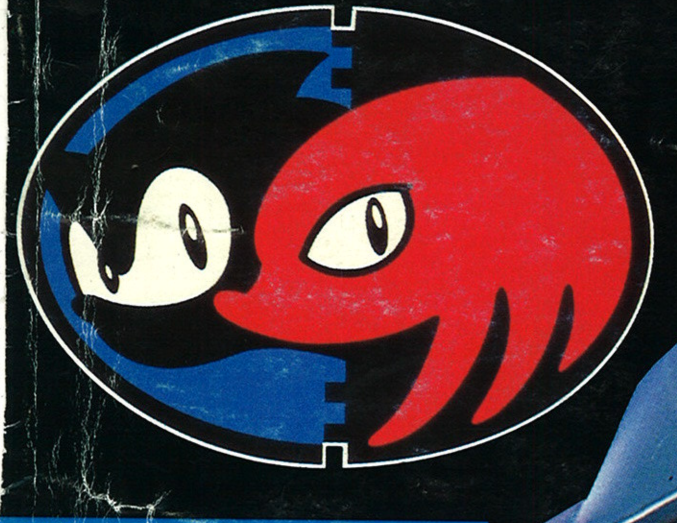
SUPER JUEGOS

Nº 30 ● OCTUBRE 1994 ● 350 PTAS.
GRUPO ZETA

La revolución del ensamblaje de cartuchos

Sonic & Knuckles



VIDEOEXCLUSIVA

Mega Drive 32X

SUPERPREVIEWS

Street Racer

LA GUERRA DEL FUTURO

RISE OF THE ROBOTS

8 420565 037006 00030

SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ATARI • CD-i • NEC • CD32 • NEO GEO

TENER O NO TENER


Tener la llave que abre las puertas del futuro o no tenerla. Una llave llamada MEGA DRIVE, la videoconsola de 16 Bits de potencia más vendida del mundo. La base de las nuevas tecnologías: MEGA CD y MD32X.
Tener una máquina recreativa en casa o no tenerla.
Todo el poder de los 32 Bits en tu T.V. La MD32X, acoplada a tu MEGA DRIVE, es capaz de procesar 40 millones de instrucciones por segundo y mover 50.000 polígonos en el mismo espacio de tiempo. El resultado no podía ser más espectacular.
Los mismos gráficos, perspectivas, resolución de imagen y sonido que en las máquinas recreativas. ¡La gran pasada!.
SEGA
16-BIT
POWER ON
ON OFF
POWER
VOLUME
RESET
MEGA DRIVE SEGA
Tener tecnología láser o no tenerla.
La tecnología que rompe esquemas. 500 Megabytes de potencia al servicio de las aventuras más impresionantes. Un sistema de Multimedia con CD-ROM que conectado a la MEGA DRIVE reproduce gráficos, imágenes reales y música de Compact Disc. No hay nada igual. Es la nueva era en videojuegos. Todo lo demás es historia.
La máquina que te llevará a los mundos más exclusivos de SEGA. Una verdadera obra de ingeniería en donde sólo tú pones límite a la aventura. El futuro pasa por MEGA DRIVE.
El corazón del sistema.
¿Tener o no tener?. Esa es la cuestión.
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL
Unitros

SUMARIO

OCTUBRE 1994



El primer número de la nueva era de SUPER JUEGOS debía tener como protagonista un juego cuyas notas distintivas coincidieran con la nueva idea de revista que os pretendemos transmitir. THE RISE OF THE ROBOTS, al igual que nosotros, viene dispuesto a romper con todo lo establecido, viene dispuesto a hacer añicos todo lo conocido hasta estos días, viene dispuesto, en definitiva, a marcar un antes y un después en la historia de los videojuegos. Por eso nos gusta tanto. Porque a través de un juego que intenta ser casi perfecto intentaremos llevar a vuestras hogares una revista casi perfecta acorde con los nuevos tiempos.

EN PORTADA

SUPER PREVIEWS

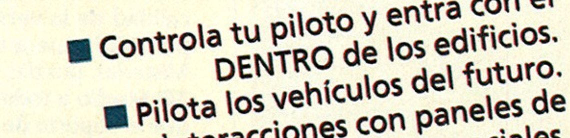
¡Dirige los más avanzados vehículos de la ONU!

URBAN STRIKE™

LA CONTINUACION DE JUNGLE STRIKE

16 MEG

- Controla tu piloto y entra con él DENTRO de los edificios.
- Pilota los vehículos del futuro.
- Nuevas interacciones con paneles de control especiales.
- Nuevos efectos especiales visuales y sonoros dignos de toda una película.



- Secuencias cronometradas.
- Bonificaciones especiales, como bombas inteligentes.
- Nuevo panel de control de alta tecnología en el que podrás controlar tus progresos.

ARCADE

La ONU ha puesto bajo tu control su más reciente helicóptero militar y sus avanzados y temibles vehículos aéreos, terrestres y acuáticos. Adéntrate en los edificios e interactúa con los sistemas de control mientras intentas desenmascarar y eliminar el origen de un importante complot destinado a desbancar al gobierno estadounidense. ¡A lo largo de 10 misiones de varios niveles debes detener la acción terrorista, salvar ciudadanos, descubrir la trama urdida y finalmente enfrentarte a un ejército armado hasta los dientes!

DISPONIBLE EN SEGA MEGADRIVE.



DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Erviti
Consejero Delegado: Félix Espelosín
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de Arte: Tomás Javier Pérez
Redactor Jefe: Marcos García
Edición: Juan José Martín Sanz
Redacción: J. Luis del Carpio (jefe de sección),
Juan Carlos Sanz y Bruno Sol
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto
Serrano, Javier Bautista, Fernando Martín, Raúl
Montón, Oscar López y Alfonso E. Vinuesa
(maquetación) y Vicente González (fotografía)
Maquetación: Belén Díaz España y Magdalena
González (tratamiento de imagen)
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director Gerente: José L. García Yáñez

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Félix P. Trujillo
Controller: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

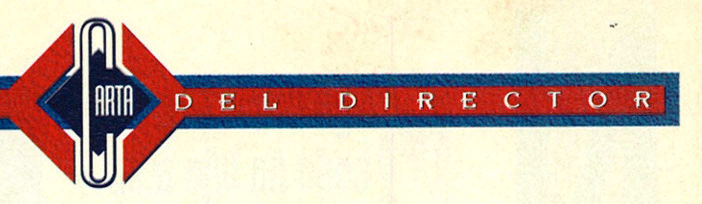
PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
Director Comercial de Mensuales: José Manuel
Sánchez Ruiz
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font.
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8.
Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Director Ventas Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 10, 2ª. 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 577 76 99 Fax: (93) 577 61 10

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres.
Teléfono: (07) 44-71-836 76 01
Francia: Media Export. París.
Teléfono: (07) 33-1-46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise. Milán.
Teléfono: (07) 39-2-76 11 00 26
Suiza: Publicitas International. Basilea.
Teléfono: (07) 41-61-275 46 46
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa.
Teléfono: (07) 351-1-57 56 57
Benelux: Lennart Axe. Bruselas.
Teléfono: (07) 32-2-375 29 46

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



DAMOS EL SALTO

La cuenta atrás había comenzado pocos meses antes, pero el despegue definitivo tuvo lugar a finales de abril con una puesta de largo en el madrileño Parque de Atracciones. El primer número de SUPER JUEGOS, fechado en mayo de 1992 estaba en la calle. Aquel año olímpico, gracias a la confianza y apoyo de todos vosotros conseguimos batir todos los récords y elevarnos por encima de los 150.000 ejemplares. Dos años y medio después, estamos sumergidos en un mundo completamente nuevo y expectante, con juegos mucho más reales, el anuncio de sofisticadas máquinas a precio competitivo y posibilidades inimaginables. Por eso nuestra revista quiere ser pionera en esta carrera meteórica y cambia su aspecto. La apuesta, de futuro, también lo es de presente y esperamos contar con la misma confianza que en su día, hace trenita meses, ya disfrutábamos. Nuestra presencia en el quiosco se refuerza con una cabecera de diseño más actual, un formato mayor, nuevas secciones y muchas más páginas. A partir de hoy, SUPER JUEGOS es así, con los nuevos lanzamientos estudiados en profundidad, con primicias que, como en el caso de nuestra portada, se adelantan varios meses a su salida. En definitiva, el ocio electrónico de entretenimiento pasa por SUPER JUEGOS. Esta es nuestra forma de sar el salto. Sólo podemos sentirnos satisfechos si nuestros lectores se sienten orgullosos de esta revista. No me duelen prendas, y creo que hago justicia, al decir que esta publicación cuenta con el mejor grupo humano. La independencia de nuestra redacción seguirá presidiendo unas páginas que volverán a resaltar los mejores productos del año y que serán fiel reflejo de un mercado en expansión con mucho que decir en los próximos meses.

PEDRO DE FRUTOS

Mega Drive 32X, todo un lujo a tu disposición

Por aquello de que vale más una imagen que mil palabras, suponemos que tras ver las primeras imágenes de los juegos de ***MD 32X*** en nuestra videoexclusiva, más de uno estará contando los días que restan para la salida al mercado del nuevo periférico de **Sega.** Ese momento no llegará hasta el próximo Noviembre, pero ya estamos en condiciones de adelantaros los primeros 11 juegos para este sistema. El ***MD 32X*** contará de salida con un buen número de títulos emblemáticos, como VIRTUA RACING DE LUXE, STAR WARS DSP, DOOM, METAL HEAD, SUPER MOTOCROSS, GOLF BEST 36 HOLES, SUPER AFTER BURNER, SUPER SPACE HARRIER, FAHRENHEIT, CYBER BRAWL y MIDNIGHT RAIDERS. Con estos programas queda más que asegurada la jugabilidad de los primeros meses, especialmente importantes por coincidir con la campaña navideña. A estos once le seguirán toda una avalancha de juegos, ya que son muchas las compañías interesadas en participar en este proyecto ***MD 32X***.

En el SONIMAG 94, celebrado en Barcelona en estos días pasados, tuvo lugar la presentación oficial en España de este nuevo sistema de la compañía japonesa. Por las reacciones generales de público y la gran acogida entre los profesionales, fue sin duda el mayor acontecimiento de la feria. También pudimos conocer el precio final, que rondará las 30.000 pesetas. Un coste superior al estimado por **Sega** hace unos meses (se anunció en círculos profesionales un P.V.P. no superior a veinticinco mil pesetas). Otra mala noticia es que parece ser que no irá acompañado con ningún cartucho de regalo. Este último aspecto resulta un tanto extraño, dado que esta compañía nos tenía habituados a una política comercial basada en la práctica de obsequiar a sus clientes con un título en las ofertas de lanzamiento. En cualquier caso, poder jugar con juegos como DOOM o las conversiones de recreativas, merece un esfuerzo extra por parte de los verdaderos aficionados a los videojuegos. ¡A ahorrar tocan!



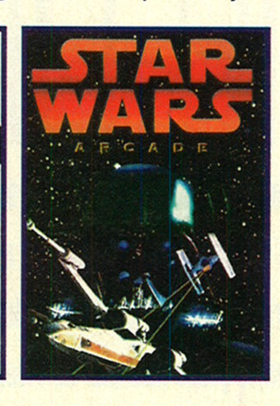






DOOM, el mejor juego de PC en 1.994 según la crítica especializada, será uno de los primeros programas de MD 32X en aparecer en el mercado. Por lo que hemos podido comprobar, es incluso más rápido que un 486, aunque menos definido.





Psygnosis: apuesta por la calidad y la jugabilidad

Tras una breve pero fructífera visita a nuestra redacción, los programadores de **Psygnosis** (Con **Archer Maclean** a la cabeza) nos dejaron algunos de sus futuros éxitos: FLINK, THE SECOND SAMURAI, LEMMINGS 2 y SUPER DROP ZONE. Los tres primeros títulos saldrán sólo para ***Mega Drive*** y FLINK contará, además, con una versión para ***Mega CD*** con más de 60 niveles. SUPER DROP ZONE, todo





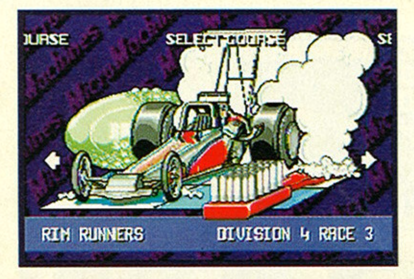




Navidades según Nintendo

La compañía **Nintendo** acaba de anunciar cuales serán sus lanzamientos estrella para estas navidades del 94, y si prestáis atención a sus nombres veréis que lo de estrella va totalmente en serio. Son cuatro títulos que resumen lo mejor de cuatro géneros y que seguro harán las delicias de los usuarios de ***SNES***.
Para empezar DONKEY KONG COUNTRY de **Rare**, el programa de plataformas más espectacular de toda la historia del videojuego y firme candidato a juego del año en el 95. Gráficos renderizados *made in* **Silicon Grafics**, más de 100 niveles, múltiples fases de bonus, varios personajes a elegir y muchas, muchas cosas más alucinantes.
A continuación, y para que no se enfríen los ánimos, otra auténtica joya de la programación: la segunda entrega del título de lucha más vendido de todos los tiempos: el inigualable SUPER STREET FIGHTER II de **Capcom**. 32 megas con nuevos luchadores, magias y escenarios, más modos de juego, rediseño de los personajes y la jugabilidad de siempre.
Para los amantes de los juegos de rol, SECRET OF MANA de **Square Soft**, uno de los posibles herederos del ZELDA y el único título de su género en el que pueden participar tres jugadores simultánemente. Líder de ventas en Japón y EE.UU., mezcla explosivamente el arcade y el rol con una exquisita calidad gráfica. Los programadores aseguran más de 70 horas de apasionante aventura.
Y el último lanzamiento de la factoría **Nintendo** es SUPER PINBALL de **Technos**, un excelente simulador de pinball con tres tableros, marcadores idénticos a los reales, un scroll de bola realmente sensacional y una jugabilidad a prueba de bombas. Con estos cuatro cartuchos, **Nintendo** puede ser el cuarto Rey Mago en Navidades.

un clásico del mundo del videojuego, será un excelente regalo para los usuarios de ***SNES***, e incluye algunas interesantes novedades que potencian su enloquecedora jugabilidad. De LEMMINGS 2 sólo deciros que algunas de sus fases han creado problemas a los mismísimos programadores debido a su dificultad. Los amantes de los *beat´m-up* con modo historia y dos jugadores simultáneos, que prueben fortuna en el endiablado THE SECOND SAMURAI. Pero sobre todo, mucha atención con el extraordinario FLINK porque estamos seguros de que marcará toda una época en ***Mega Drive***. Animación de lujo, gráficos de impresión y más de cincuenta fases de la mejor aventura os están esperando en el juego estrella de **Psygnosis**.



FLINK de Psygnosis promete convertirse en una de las mayores atracciones de los próximos meses. Una manifestación de calidad y recursos gráficos.



Micromachines 2, el maxijuego de Codemasters

Candidato a ser uno de los juegos más originales y divertidos de la próxima temporada, MICROMACHINES 2 salta a la arena con nuevas e importantes novedades. La compañía **Codemasters** ha hecho honor a su lema "Absolutamente Brillantes", y para esta segunda entrega nos ha preparado un montón de sorpresas. Más micro-vehículos, hasta 8 jugadores simultáneos sin necesidad de adaptadores, nuevas pruebas y modos de juego, y el repertorio de escenarios más originales, divertidos y espectaculares de todos los tiempos.

Pocas novedades en la feria sonimag 94

El **Sonimag 94**, una de las citas más importantes para conocer las novedades de nuestro sector, no fue tan fructífera para los usuarios de videojuegos como en anteriores ocasiones. Celebrado en Barcelona durante los días 12 y 18 de Septiembre, el Salón Internacional de la Imagen y el Sonido sólo contó con la presencia oficial de dos compañías especializadas en consolas: **Sega y Panasonic**.

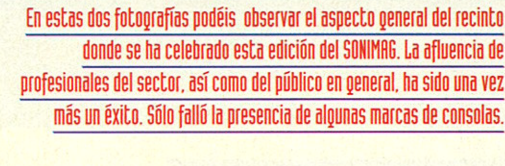
Esta feria de carácter bienal, reune a los profesionales del sector de la electrónica de consumo y suele ser el escaparate en el que las compañías exhiben sus estrategias mercado y próximos lanzamientos.



Una de las partes más visitadas del recinto ferial fue, como siempre, la zona dispuesta por Sega para mostrar sus últimos lanzamientos en consolas y, sobre todo, sus espectaculares recreativas DAITONA y JURASSIC PARK.

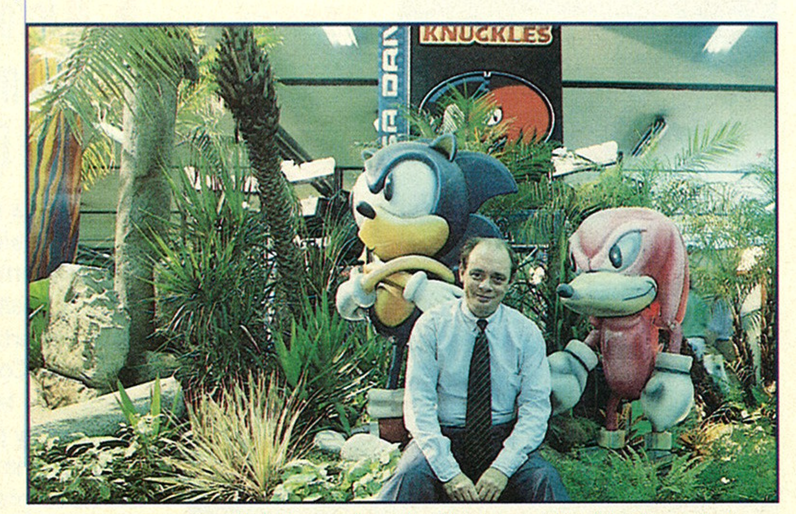






En estas dos fotografías podéis observar el aspecto general del recinto donde se ha celebrado esta edición del SONIMAG. La afluencia de profesionales del sector, así como del público en general, ha sido una vez más un éxito. Sólo falló la presencia de algunas marcas de consolas.

Sega, que ocupó una planta entera con más de 1000 metros cuadrados de superficie, aprovechó esta Feria para mostrar sus planes de futuro y algunas de sus últimas creaciones tanto en consolas como en recreativas. Entre los planes destacan la futura emisión de una televisión de pago por cable **-Canal Sega** de TV- y la construcción de los dos parques temáticos **-Parques Familiares de Ocio-** en Madrid y Barcelona. En cuanto a las novedades, tuvimos la oportunidad de jugar con ***MD 32X*** (un periférico del que os ofrecemos las primeras imágenes en nuestra video-exclusiva) y con los próximos lanzamientos LION KING y DINAMITE HEADDY para ***Mega Drive***.



Sonriente, como siempre, Paco Pastor posa orgulloso junto a la mascota de su compañía, el genial Sonic. Sega fue, una vez más, uno de los protagonistas indiscutibles de la Feria con su zona temática de juego, la presentación del MD 32X y el anuncio de la creación de un canal de TV.

Pero la noticia más interesante de **Sonimag** fue, sin duda, el anuncio de **Panasonic** de la llegada a España del ***3DO***, uno de los sistemas más prometedores y mejor capacitados del mercado. Como recordaréis, esta consola carecía de distribuidor oficial en nuestro país, lo que suponía un coste mayor a la hora de adquirir este sistema y sus programas. Las consecuencias más inmediatas del desembarco de **Panasonic** y su ***3DO***, será una considerable reducción de su precio final y la posibilidad de obtener todos los títulos producidos hasta el momento. En los próximos meses sabremos la cuantía exacta de la nueva política precios, así como el estado en que se encuentran los trabajos de las más de 100 compañías que programan para ***3DO***.

SONIC & KNUCKLES



MONTATELO A LO GRANDE



LO NUNCA VISTO. LA GRAN FUSION DE SEGA. UN VIDEOJUEGO QUE VALE POR CUATRO. LAS ULTIMAS TECNOLOGIAS APLICADAS A LA AVENTURA MAS EXCITANTE JAMAS CONTADA. SONIC Y KNUCKLES RETAN AL TIEMPO. SOLO TIENES QUE ENSAMBLAR LOS CARTUCHOS DE SONIC 2 O SONIC 3 A ESTE ESPECTACULAR VIDEOJUEGO Y EL MILAGRO SE HABRA PRODUCIDO. KNUCKLES, EL NUEVO PERSONAJE DE SEGA, Y SONIC, TE DEJARAN BOQUIABIERTOS PASEANDO POR LAS PANTALLAS MAS SENSACIONALES. SORPRESAS Y MAS SORPRESAS. ¡TIEMBLA ROBOTNIK!. SEIS NIVELES, UNA FASE ESPECIAL EN 3D, INCREIBLES FASES DE BONOS... ¿QUIERES MAS?. UN MUNDO NUEVO SE ABRE ANTE TI. UN MUNDO DONDE VAS A DISFRUTAR **EL DOBLE**. ¡PIDELO YA!. LA TECNOLOGIA DE ENSAMBLAJE DE CARTUCHOS ESTA A TU DISPOSICION... TU TIENES LA ULTIMA PALABRA, ERES UNO DE LOS ELEGIDOS.

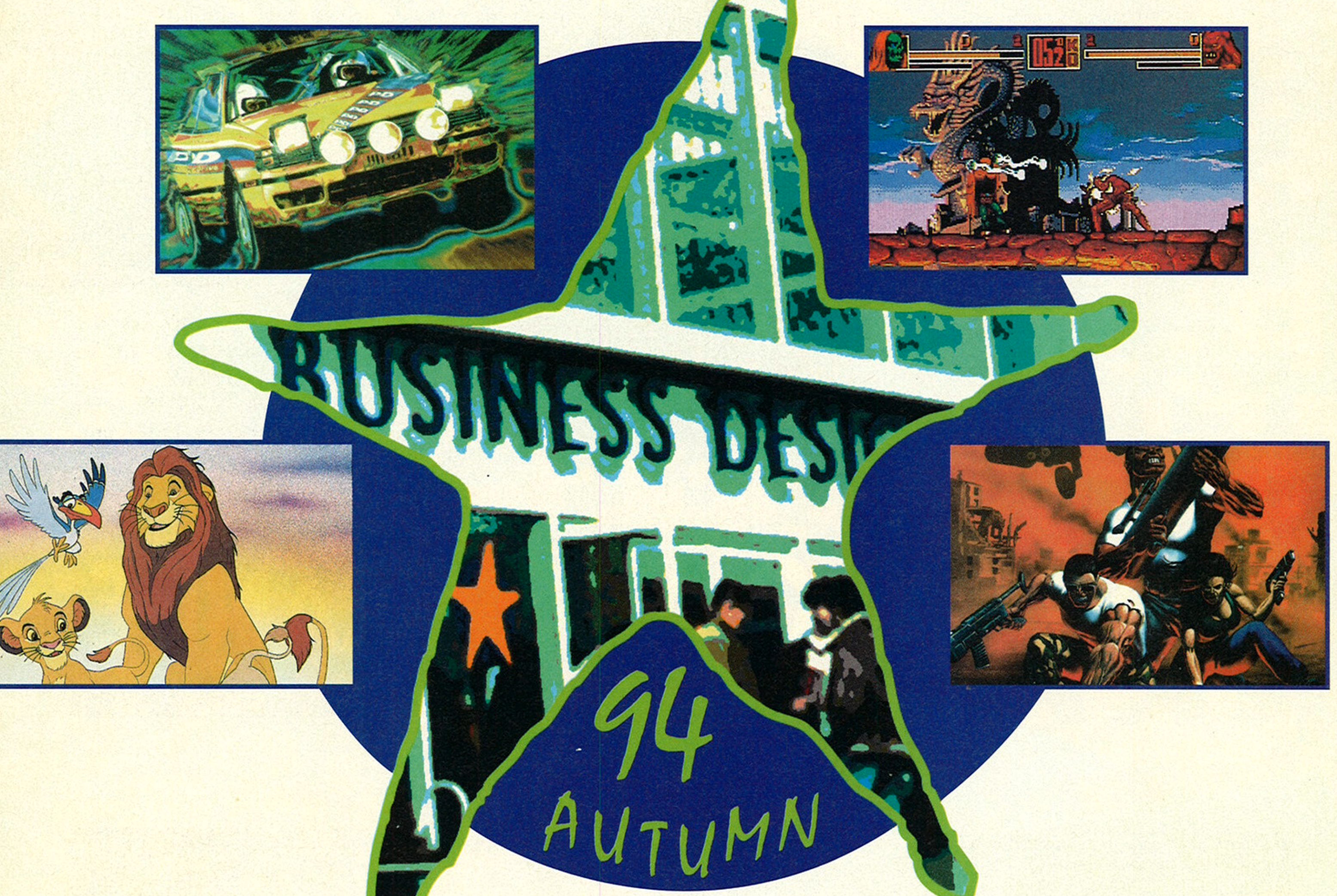
SEGA

BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07 y te informaremos como conseguirlo.

Unitros

Sin novedad en el frente



Las ferias no son sólo un lugar donde la gente se reune para ver las novedades de las compañías y así aprovechar para pasar un buen rato jugando con lo último de las compañía. Desde hace tiempo, ferias como el ECTS se han convertido en el mejor medio para realizar contactos con profesionales del sector.

En los últimos años este tipo de eventos han sido el trampolín idoneo para que muchas compañias de software consigan buenos contratos con las casas distribuidoras en nuestro país. De eso depende que vosotros podáis recibir la gran mayoria de los cartuchos en vuestras casas, y disfrutéis de ellos al máximo. El caso es que en esta edición de la feria londinense se notaba un cierto pesimismo entre la gran mayoría de los asistentes, tanto las productoras y distribuidoras, como las casas de programación. Aún con este ambiente tan enrarecido, las firmas no escatimaron gastos e hicieron todo lo posible para poder presentar sus mejores productos que ya os serán del todo conocidos, por lo menos de oidas.

Aunque la feria estaba llena de compañías de todos los paises, y tan importantes como **Sales Curve Interactive, Mirage, Ubi, Sony, Psygnosis**, etc.. nos hemos visto obligados a exponer sólamente las compañías que tenían los productos más importantes , más atractivos , o las novedades más interesantes de esta nueva edición del **ECTS** londinense. Compañias como **Virgin, Time Warner**, o **Nintendo** hicieron honor a su nombre, y no defraudaron a los más de 300.000 visitantes que tuvo durante los tres días que duró el show. Al término del mismo el sentimiento era unánime: pesimismo. Esperemos que en posteriores ediciones tanto de esta feria como de otras, este sentir cambie radicalmente hacia un optimismo sin límite para fortuna de todos los usuarios de consolas.

Feria ECTS 94





DISNEY

La gran casa de entretenimieno americana no nos sorprendió lo más mínimo, ya que los títulos que nos presentaron son tan esperados y conocidos por todos, como THE LION KING para *SNES* y *Mega Drive*. Una de las verdaderas novedades de esta casa es el juego llamado GARGOYLES, basado en una exitosa serie de dibujos animados americana. Otro título interesante es el MICKEY MANIA para *Génesis, Sega CD* y *SNES*, que a buen seguro inundará de fantasía todos los hogares del mundo.





CODEMASTERS



HAVOC



MICROMACHINES 2

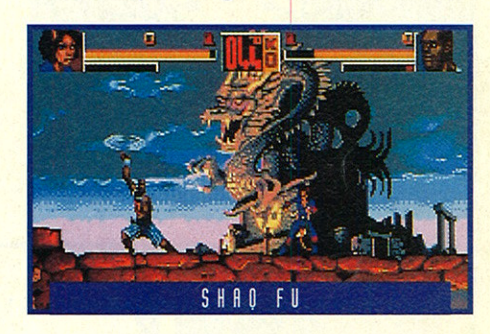
Codemasters se situó en los primeros puestos de las listas de éxitos con PETE SAMPRAS TENNIS para ***Mega Drive***, y ahora repite en ***Game Gear*** con una simulación deportiva para la pequeña de **Sega. Su estrella sigue siendo** MICROMACHINES 2, un gran juego al que le han añadido todas las mejoras posibles a pesar de la calidad del original.

ELECTRONIC ARTS

En el stand de esta compañía se podían ver títulos como URBAN STRIKE y SHAQ FU, el juego de lucha del famoso jugador de los Orlando Magic para la ***Mega Drive***. Pero el campo donde se están concentrando es en el de las nuevas consolas, (***3DO*** en especial) con juegos como el 3D ATLAS, un juego interactivo que saldrá en octubre. INVASION EARTH 2019, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, y muchos más para la grande de **Panasonic.**



URBAN STRIKE

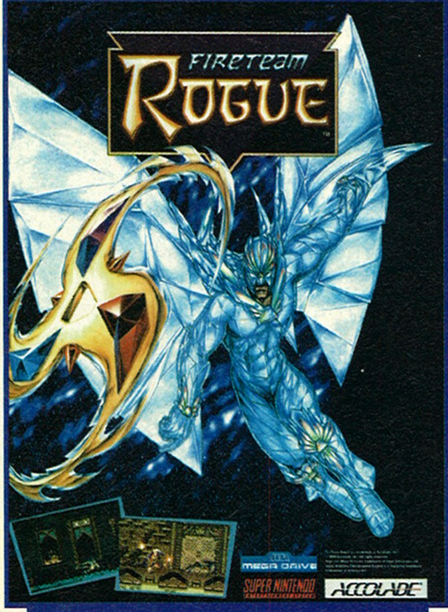


SHAQ FU

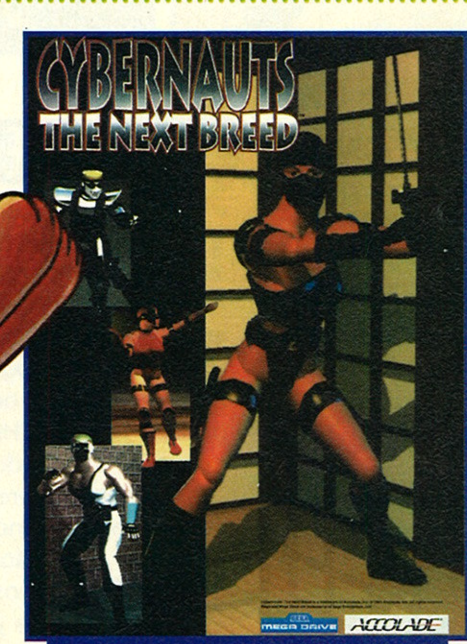
ACCOLADE



Esta compañía no se puede dejar de destacar, aunque se haya presentado a la feria con unos títulos que ya todos conocéis, o por lo menos habéis oido hablar. BUBSY II el título estrella de la compañía y sigue haciendo de las suyas. Primero saldrá para ***Mega Drive***, y ya en el mes de diciembre para ***SNES, Game Boy***, y ***Game Gear***. Otros títulos a destacar para la ***Mega Drive*** son el ZERO TOLERANCE, un divertido juego estilo DOOM de ***PC***, el BALLZ y muchos más. Está claro que quien manda en esta compañía sigue siendo el gato más marchoso del mundo de los videojuegos: Bubsy.



FIRETEAM ROGUE
Lástima que este cartucho de calidad contrastada quedara oscurecido por la personalidad de Bubsy.



CYBERNAUTS, THE NEXT BREED
Un juego tan bueno como el aspecto de esta espectacular dama guerrera. No está mal, ¿eh?

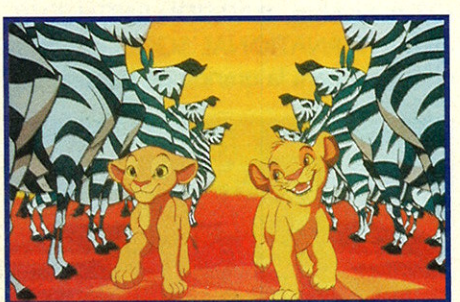


VIRGIN

Sin duda alguna, uno de los mejores stands de la feria fue el de **Virgin**. Con su lanzamiento estrella THE LION KING (compartido con **Disney**) se erigió como una de las compañías más visitadas. Sin duda hará las delicias de los consoleros más expertos, ya que según nos dijeron, se necesitará una gran habilidad para poder acabar el juego. Tampoco hay que menospreciar otros títulos de la casa, que sin ser tan importantes, sí que hay que tenerlos en cuenta. Como el impresionante EARTH WORM JIM para ***SNES*** y ***Mega Drive***. Este juego os hará suplicar, e incluso forzar a vuestros padres para que os lo compren (los que tengan el dinero no necesitarán ni suplicar, ni forzar. Simplemente no podreís resistir la tentación). En resumen, entre **Disney** y **Virgin** hicieron del encantador THE LION KING la estrella indiscutible de la feria. Un puesto que ocupará seguramente hasta que finalicen las próximas navidades, en las que a buen seguro será el juego estrella.













US GOLD

FLASHBACK

En su stand, la compañía del oro sorprendió por la escasez de sus nuevos lanzamientos para el mundo de las consolas. Hay que destacar títulos ya conocidos como el JAMES POND 3 para ***SNES*** y ***Game Gear***. HURRICANES para ***Mega Drive***, ***Game Gear*** y ***SNES***, y el POWER DRIVE para ***Mega Drive***, y ***SNES***.

SUNSOFT

Aunque un poco apretados por la cantidad de gente que se aproximó, al final pudimos ver todos los productos de esta casa. THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN, LOONEY TOONS BASKETBALL, HEBEREKE'S POPOON, DAZE BEFORE CHRISTMAS para la ***SNES***. DAFFY DUCK, y TAZMANIA para la ***Game Boy***, y ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL, BUBBLE AND SQUEAK para la ***Mega Drive***.



TIME WARNER

La compañía **Time Warner** tenía uno de los stands más importantes de la feria junto con el de **Virgin**. Su principal atracción era el espectacular juego de lucha cibernético programado por **Mirage** que precisamente ocupa nuestra portada, THE RISE OF THE ROBOTS. Aunque no estaba terminado, lo que vimos nos dejó bastante impresionados. Unos personajes renderizados que en el mundo de las consolas es de los mejores gráficos que jamas se han visto. Sin ninguna duda fué una de las estrellas de la feria y saldrá en todos los formatos. También hay que destacar otros títulos como SYLVESTER AND TWEETY, en donde el famoso lindo gatito de la **Warner** sigue y sigue haciendo de las suyas al simpático canarito. RED ZONE, un impresionante *shoot'em-up*, y GENERATIONS LOST para ***Mega Drive***. También vimos ROAD RASH II y PGA Tour Golf II para la pequeña ***Game Gear***. Dará mucho de que hablar **Time Warner**.



PELIGRO

STREET RACER

¡ PON A PRUEBA TUS REFLEJOS !

DEFIENDETE A PUÑETAZO LIMPIO !

¡MACHACA A TUS ENEMIGOS !

¡CONDUCE A TODA PASTILLA !

4 jugadores

PROHIBIDO A DOMINGUEROS ...

- 8 personajes y sus locos bolidos.
- 24 circuitos en 8 mundos distintos.
- opciòn "rumble" o todos a por el !
- opciòn futbal y playback.
- modo 7
- 1, 2; 3; o 4 jugadores con un adaptator.

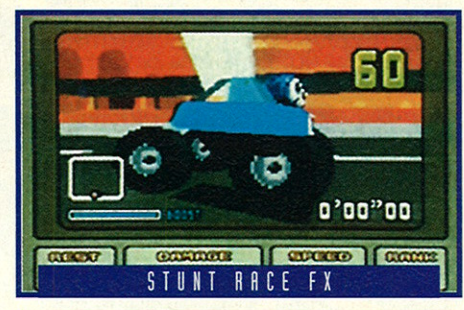


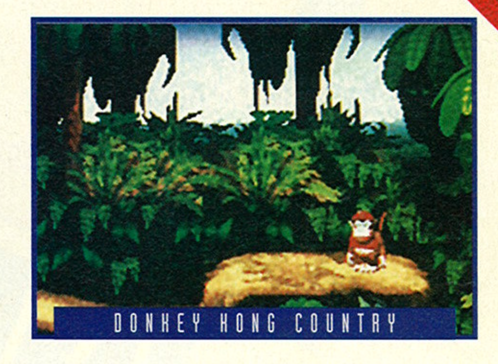
UBI SOFT
Entertainment Software



NINTENDO


SUPER METROID

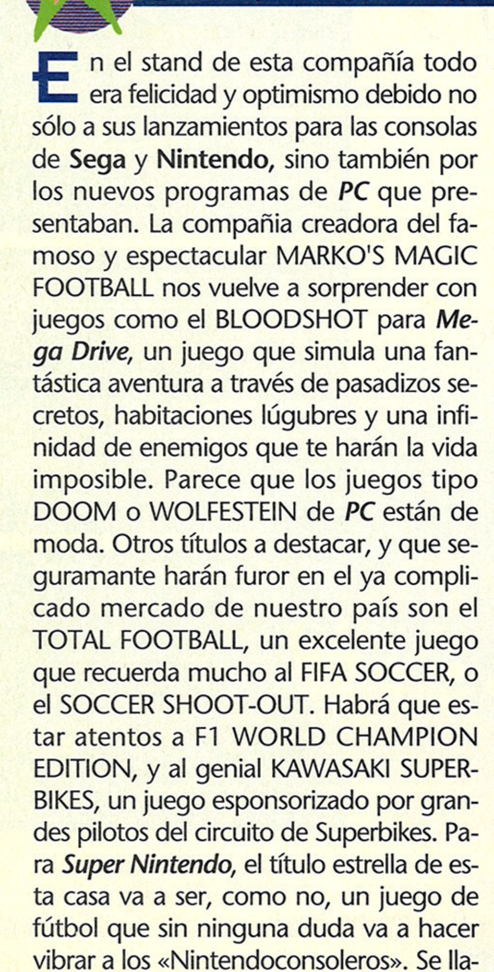

STUNT RACE FX


DONKEY KONG COUNTRY


THE SECRET OF MANA

La siempre importante compañía Japonesa no nos sorprendió con ninguna novedad espectacular. Simplemente continuó presentando sus próximos lanzamientos europeos, como DONKEY KONG COUNTRY, STUNT RACE FX, y SECRET OF MANA para ***Super Nintendo***. TETRIS 2, DONKEY KONG, DUCK TALES 2, SPACE INVADERS, y GAME BOY GALLERY para la pequeña de **Nintendo.** Todos esperamos a Noviembre para ver el juego creado por **Silicon Graphics**, que promete convertirse en la sensación del año por su tratamiento gráfico. De todas formas, y en comparación con el **C.E.S.** de Chicago, el stand de **Nintendo** dejaba mucho que desear. Esperemos que en la próxima cita recobren los ánimos perdidos.





DOMARK

En el stand de esta compañía todo era felicidad y optimismo debido no sólo a sus lanzamientos para las consolas de **Sega** y **Nintendo,** sino también por los nuevos programas de ***PC*** que presentaban. La compañía creadora del famoso y espectacular MARKO'S MAGIC FOOTBALL nos vuelve a sorprender con juegos como el BLOODSHOT para ***Mega Drive,*** un juego que simula una fantástica aventura a través de pasadizos secretos, habitaciones lúgubres y una infinidad de enemigos que te harán la vida imposible. Parece que los juegos tipo DOOM o WOLFESTEIN de ***PC*** están de moda. Otros títulos a destacar, y que seguramante harán furor en el ya complicado mercado de nuestro país son el TOTAL FOOTBALL, un excelente juego que recuerda mucho al FIFA SOCCER, o el SOCCER SHOOT-OUT. Habrá que estar atentos a F1 WORLD CHAMPION EDITION, y al genial KAWASAKI SUPERBIKES, un juego esponsorizado por grandes pilotos del circuito de Superbikes. Para ***Super Nintendo,*** el título estrella de esta casa va a ser, como no, un juego de fútbol que sin ninguna duda va a hacer vibrar a los «Nintendoconsoleros». Se llama JOHN RITMAN'S SOCCERAMA.


TOTAL FOOTBALL


BLOODSHOT



GAMETEK

Esta compañía ha sido de las que más títulos ha sacado para todos los formatos en general, y en las consolas en particular. Vimos juegos como HUMANS, FULL THROTTLE RACING, el espectacular *beat'em-up* BRUTAL, y CARRIER ACES para la ***SNES.*** BRUTAL, PAWS OF FURY, y YOGI BEAR para la grande de **Sega**. Y otra vez BRUTAL y PAWS OF FURY para el ***Mega CD,***. También nos dimos un breve, pero no menos importante paso por otros soportes, con un título, FIRST ENCOUNTERS, que traerá de cabeza a los usuarios del sistema ***CD32*** .

ACTION



¡LO QUE HAY QUE AGUANTAR!

A todo el mundo le gusta ver los dibujos animados de Silvestre y Piolín.

Pero ahora puedes tomar parte en las "sigilosas travesuras" de esta pareja clásica de LOONEY TUNES y disfrutar de una diversión continua.

Utilizando las mismas voces y estilo de los dibujos animados originales de Warner Brothers, este juego presenta a Silvestre y Piolín en siete escenarios alucinantes.

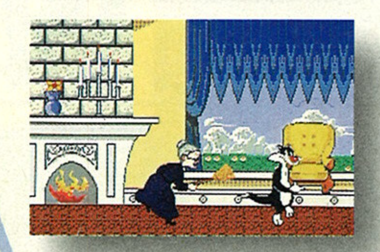
Armado con una cámara especial para Piolines, Silvestre está decidido a localizar a su enemigo de plumas amarillas.

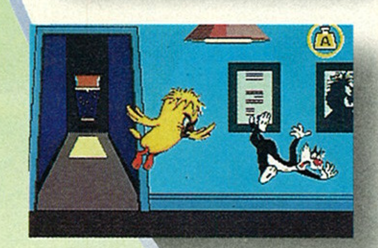
Acompáñale mientras afronta los emocionantes desafíos de cada nivel.

Un vertiginoso viaje en tren, una escalada peligrosísima por un rascacielos y un Piolín monstruoso que anda desmandado no son más que unos cuantos de los muchos momentos inolvidables. ¡Y eso no es todo, amigos! Porque además, Silvestre se encuentra por el camino con enemigos que le atizan de lo lindo. ¿Podrá evitar a la abuelita, calmar al malhumorado Spike, ser más listo que Hipperty Hopper? Si no es capaz de hacerlo, ten por seguro que se va a armar la de Dios es Cristo.

Un pajarito nos ha dicho que este juego lleno de travesuras súper divertidas y locuras ingeniosas va a ser un bombazo. Así que, asegúrate de que no llegas tarde para al pastel.







CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

- Siete niveles increíbles de juego original y absorbente
- Gráficos excelentes con la calidad de los dibujos animados y basados en los dibujos originales de Warner Brothers.
- Estupendo sonido en estéreo.
- Voces originales de los personajes.
- Enemigos de tamaño normal y completamente animados, incluyendo la abuelita, el canguro y el perro.

INFORMACIÓN SOBRE EL PRODUCTO

NÚMERO DE JUGADORES	1
NÚMERO DE NIVELES	7
TAMAÑO DEL CARTUCHO	16 MB







DISPONIBLE EN
SEGA MEGA DRIVE
Fecha de lanzamiento 22 de septiembre de 1994

ERBE, MCM SOFTWARE SA, MENDEZ ALVARO 57, 28045 MADRID, SPAIN.
TEL: (91) 5399872. FAX: (91) 5288363.



SUPER PREVIEWS

RISE OF THE ROBOTS

LA LEY DEL ACERO

Está llamado a ser uno de los cartuchos que rompa con el género de la lucha one on one. No es sólo un clónico más de STREET FIGHTER II, puede ser el cartucho que transporte el género de los beat´em-up a una nueva dimensión. En exclusiva mundial, aquí tienes la primera preview del juego en la versión para Mega Drive.

RISE OF THE ROBOTS

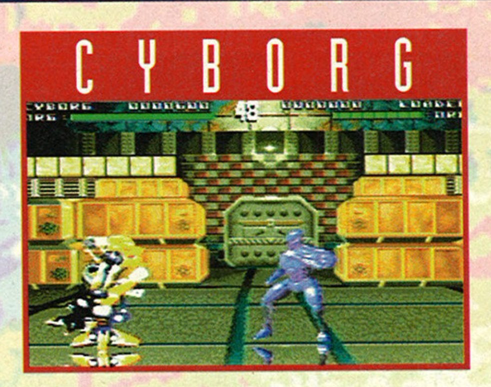
El grupo de programación **Instinct Design**, perteneciente a la fructífera compañía **Mirage** (DARK SEED, THE HUMANS, MEGA RACE), está perfeccionando lo que probablemente revolucione las técnicas de animación de los juegos de lucha de los tiempos venideros. **Sean Griffiths** (ex-**Bitmap Brothers**) lidera un equipo compuesto por cinco excepcionales programadores que aseguran el éxito de su producción en todos los formatos (saldrá en *Amiga, 3DO, CD 32, Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear, Master System, Game Boy* y *N.E.S.* por lo menos).
SUPER JUEGOS ha podido conseguir en exclusiva mundial una beta (un cartucho en fases intermedias de finalización) del fenomenal **THE RISE OF THE ROBOTS** de *Mega Drive*.
Con las lógicas reservas que supone examinar una versión inacabada, estamos en condiciones de afirmar que el producto que distribuirá **Time Warner** contiene los ingredientes necesarios para luchar con

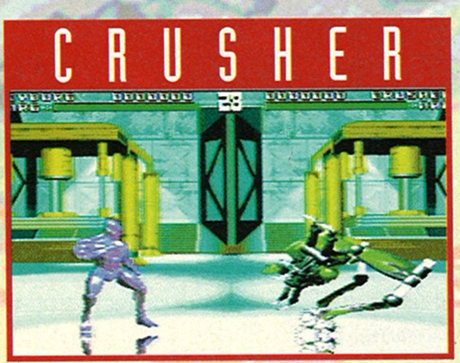


Escenas tan espectaculares como las que vemos en estas pantallas aparecerán a lo largo de todo el juego. Gracias a ellas nos zambulliremos en un entorno robótico en el que las máquinas lo dominan absolutamente todo. Es como vivir una trepidante película de acción cibernética.



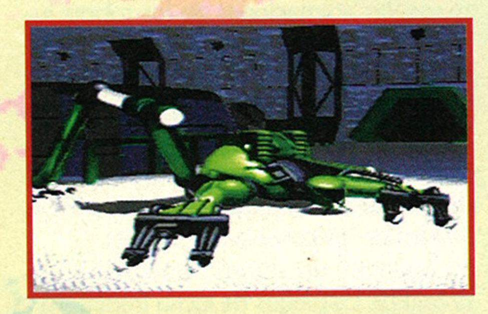






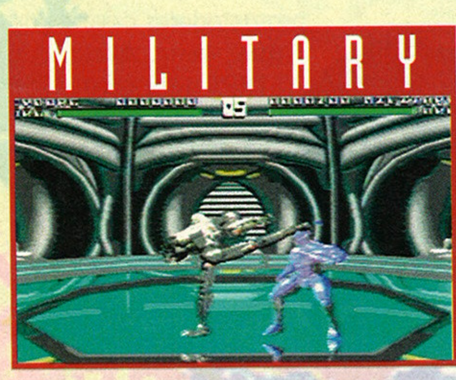




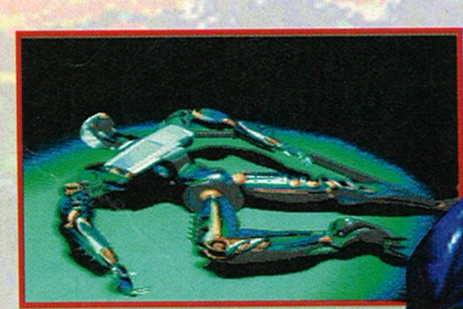












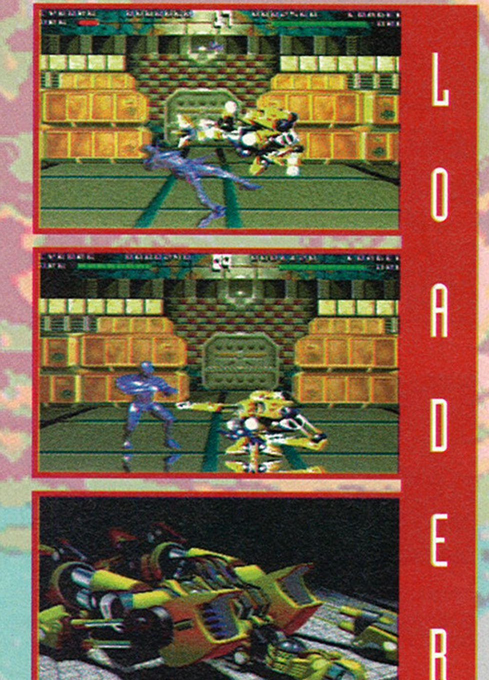


todas garantías por los primeros puestos de la lucha en consolas de videojuegos. Las principales virtudes que **THE RISE OF THE ROBOTS** pondrá sobre la mesa son las siguientes: en primer lugar el excepcional diseño de los personajes, que no son otra cosa que robots hiperarticulados con unas animaciones y golpes increiblemente dinámicos y realistas; en segundo lugar los caracteres distintivos de cada luchador, que gracias a su inteligencia artificial les otorgan una personalidad propia; y en tercer y último lugar la nueva concepción del modo historia, que gracias a los cinemas que se incluyen durante el juego se nos introduce

El diseño de los robots es uno de los puntos fuertes del cartucho, al igual que las animaciones y los cinemas futuristas de la presentación.



LOADER



SENTRY



Ambiente futurista para un sueño cibernético magistral.





OPCIONES

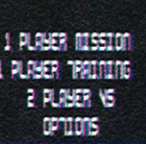
GAME OPTIONS

DIFFICULTY	EASY
TIMER	30 SECONDS
CINEMATICS	ON
BOUTS	03
SUPER MOVES	ON
MUSIC TEST	00
SFX TEST	00

SELECCION







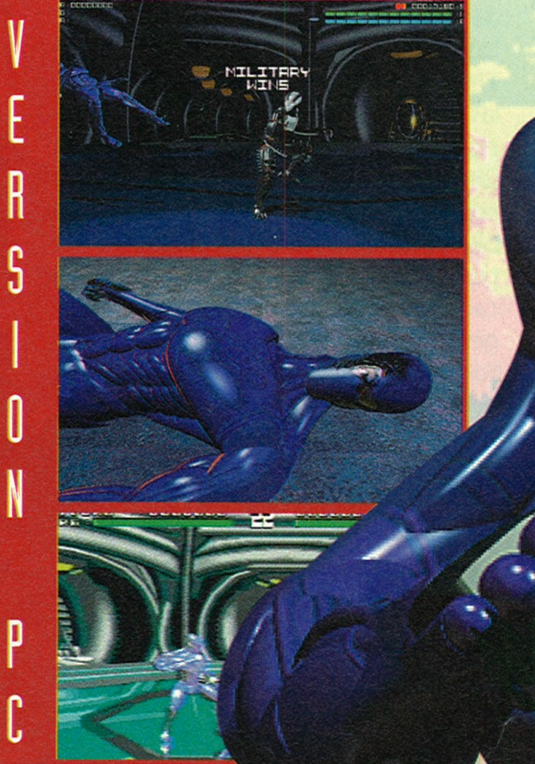
1 PLAYER MISSION
1 PLAYER TRAINING
2 PLAYER VS
OPTIONS





VERSION PC



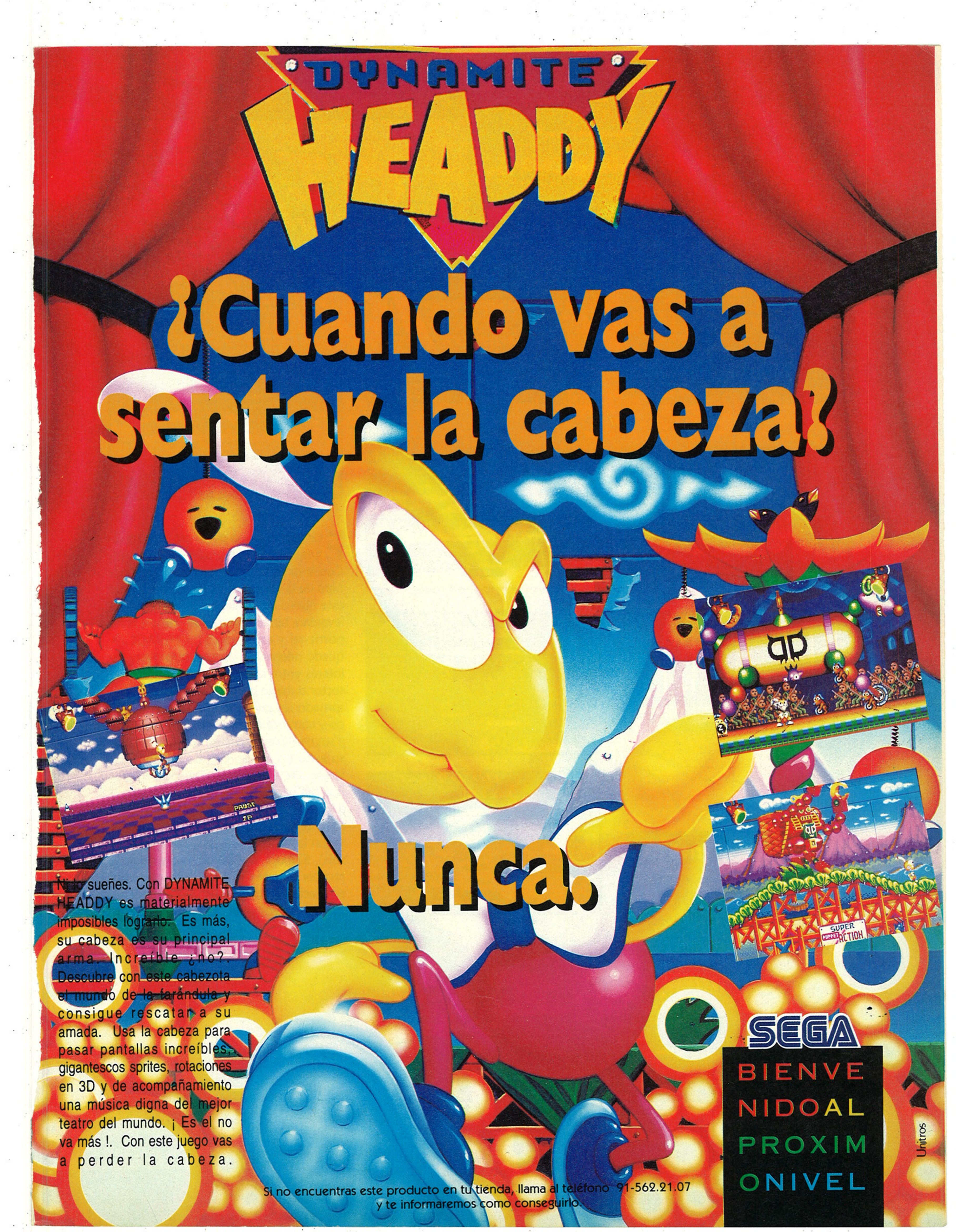


en una ambiente futurista perfecto y apasionante.

Para que os hagáis una idea más aproximada, las animaciones de los robots luchadores son una especie de mezcla entre las que pudimos ver en la película de **Terminator 2** y las que exhibían los engendros metálicos de la saga **Robocop**. Todo un lujo que romperá los esquemas de más de un incredulo sobre las posibilidades de las consolas de 16 bits.

En resumen, un entorno cibernético para uno de los juegos de lucha frontal más prometedores cara al año que viene. Marzo de 1995 será recordado como el mes en el que la ley del acero se adueñó de los soportes de entretenimiento. Tiempo al tiempo y recordad qué **SUPER JUEGOS**fue la primera en enseñároslo.

JUDAS ISCARIOTE



DYNAMITE
HEADDY
¿Cuando vas a sentar la cabeza?
Nunca.
Ni lo sueñes. Con DYNAMITE HEADDY es materialmente imposibles lograrlo. Es más, su cabeza es su principal arma. Increíble ¿no?. Descubre con este cabezota el mundo de la farándula y consigue rescatar a su amada. Usa la cabeza para pasar pantallas increíbles, gigantescos sprites, rotaciones en 3D y de acompañamiento una música digna del mejor teatro del mundo. ¡ Es el no va más !. Con este juego vas a perder la cabeza.
PAUSE
1P
SUPER PUPPET ACTION
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07
y te informaremos como conseguirlo.
Unitros

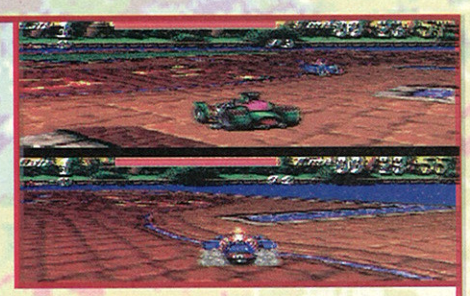


Fue sin duda una de las estrellas del último C.E.S. celebrado en Chicago. Con lo difícil y competido que está el género de la velocidad, nadie esperaba que este nuevo lanzamiento de **Vivid Image** levantara tanta expectación. Incluso el fenomenal y esperado STUNT RACE FX quedó relegado a un segundo plano de interés entre la prensa especializada del sector durante la feria. Después de haber tomado un primer contacto con el juego y comprobar la calidad de su Modo 7 y sus múltiples opciones, la verdad es que su éxito no nos sorprende nada en absoluto. De la mano del séptimo chip gráfico del hardware de ***Super Nintendo***, y a imagen y semejanza de SUPER MARIO KART (considerado como el mejor juego, según la inmensa mayoría, para esta consola), **STREET RACER** viene dispuesto a romper en este difícil apartado que es la simulación velocística. 8 conductores con sus respectivos vehículos, 24 circuitos, la









2 JUGADORES

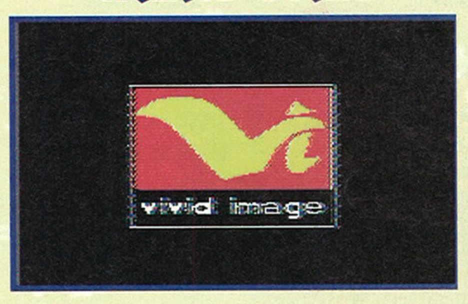



posibilidad de golpear al contrario con puños u objetos, magias que mandarán al adversario a la cuneta (de aquí la similitud del nombre con el STREET FIGHTER II de **Capcom**), una modalidad de lucha libre en coche y otra de fútbol sobre ruedas constituyen las principales y sorprendentes virtudes de este excelente cartucho. Pero lo que hace a este juego grande es la compatibilidad con los periféricos, permitiendo la participación simultánea de cuatro jugadores. Si uno solo ya puede divertirse de lo lindo compitiendo con los otros 7 adversarios controlados por la computadora, imaginad el nivel de jugabilidad si tres de esos siete contrincantes son manejados por

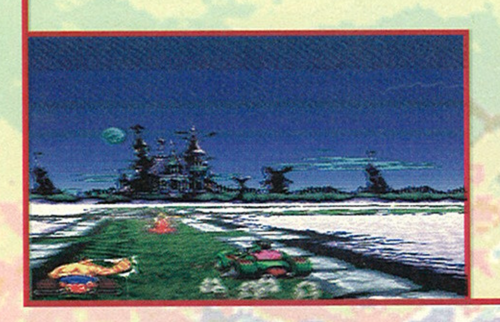
CAMPEON

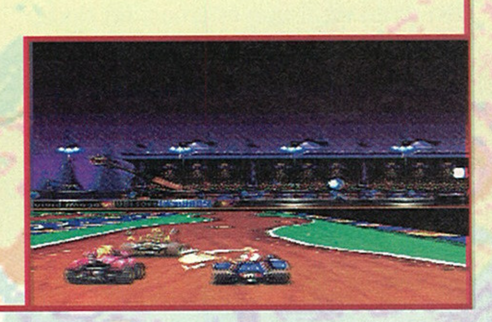


CREADORES



PUÑETAZOS





BIFF



FRANK



HELMUT



HODJA



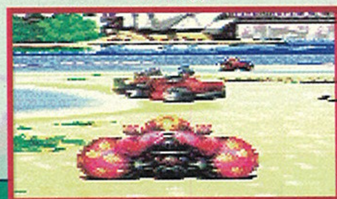
RAPHAEL



SUMO SAN

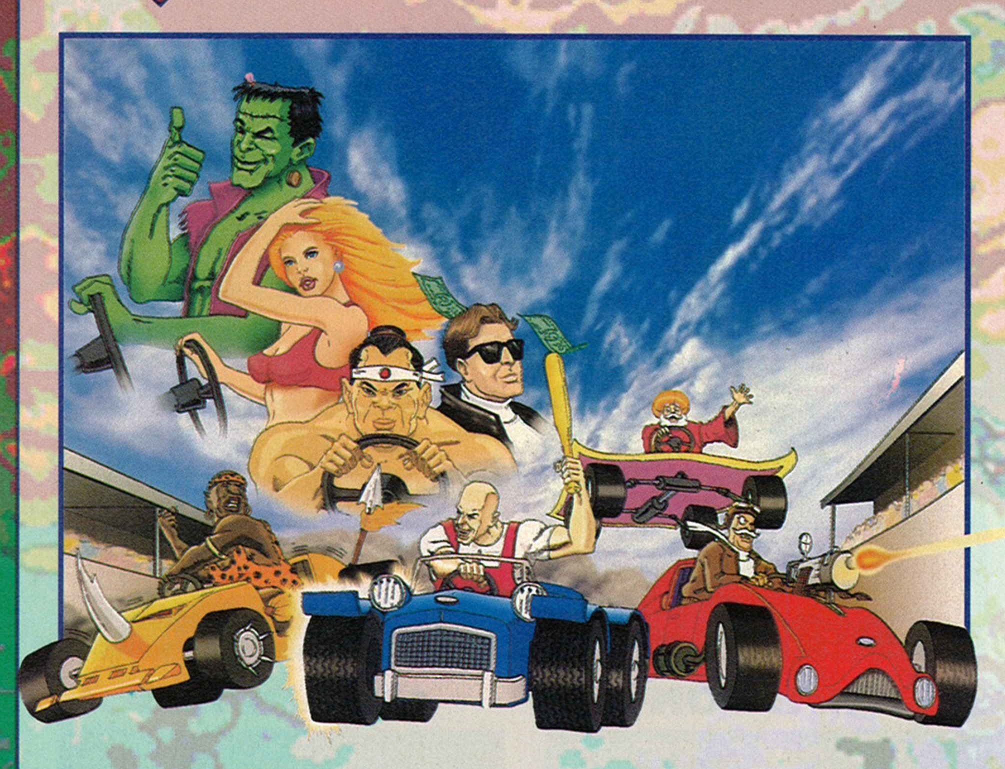


SURF



SUZULU



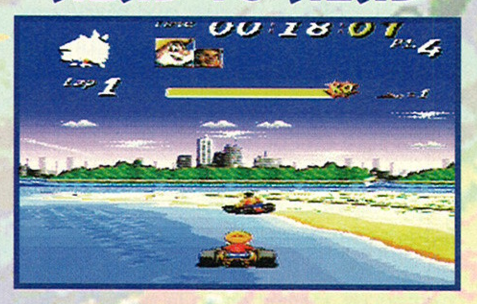


DERRAPE



Imágenes tan espectaculares como ésta serán constantes a lo largo de todo el juego. Emoción al máximo.

HEAD TO HEAD



Este juego supera en opciones y modalidades de juego a cualquier otro cartucho de coches conocido.

nuestros propios amigos. La bomba. El aspecto es impecable, con unas rutinas de giros realmente veloces e impactantes, teniendo en cuenta que el juego no se apoya en ningún DSP. Sus ocho megas dan tanto de sí que estamos, sin duda, ante el juego de coches más completo del mercado. Además de las numerosas

OPCIONES



Niveles de dificultad, posibilidad de escuchar todos las melodías y efectos de sonido. No falta de nada.



PRACTICE



SALIDA



MODALIDADES













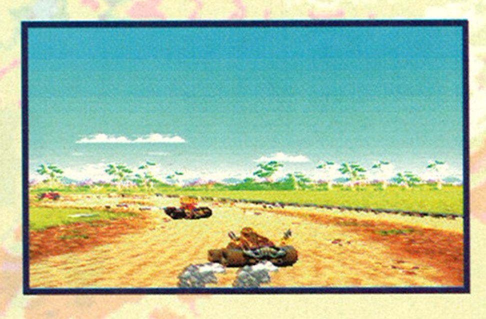


modalidades, **Ubi Soft** se ha empeñado en que este cartucho permanezca encima de nuestra consola mucho tiempo al añadir dos competiciones nunca vistas. La primera se llama Rumble y consiste en expulsar de una especie de ring a los otros vehículos a base de golpes, magias o choques violentos (como los coches de choque de los parques de atracciones). La segunda, Soccer, es una modalidad en la que los ocho coches tratarán de marcar gol en una sola portería que defiende un bloque móvil. Estamos ante un auténtico regalo (programado por **Vivid Image**) de la compañía **Ubi Soft**, que no está dispuesta a que nos cansemos con lo que probablemente será su lanzamiento más fuerte del año. No os impacientéis, el mes que viene mucho más sobre esta especie de fusión entre SUPER MARIO KART y STREET FIGHTER II.

THE SCOPE

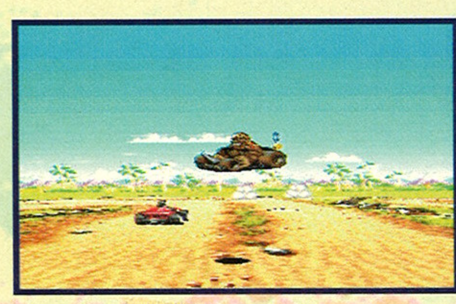
TIEMPOS



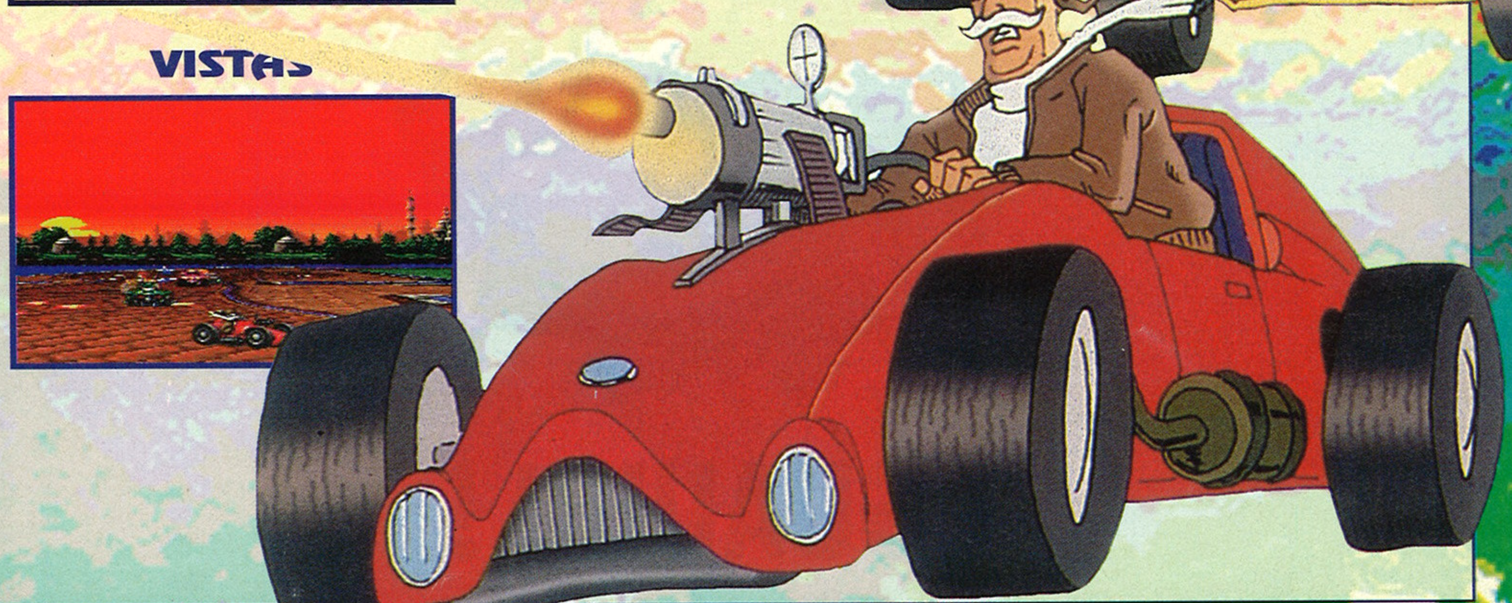


SELECCION





VISTAS



Después de leer este anuncio me huelo que hasta yo voy a conseguir por fin mi Super Nintendo.



¡ GUAUUU !

¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack.**
Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)...
¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla!
Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?







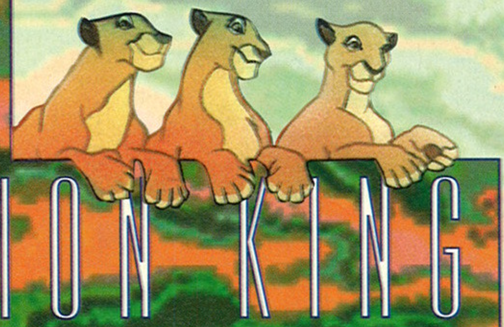
¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz.**
Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso!
Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

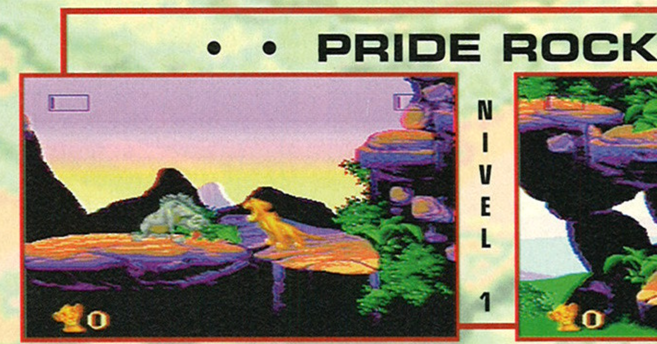
¿Hay quién dé más?



Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID



• • PRIDE ROCK • •

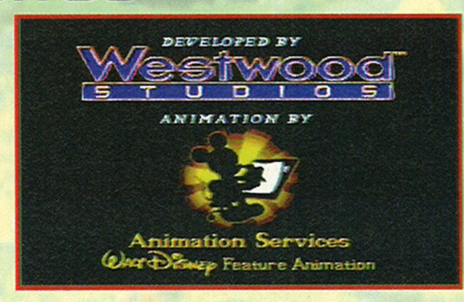


NIVEL 1



✱ ✱ CREDITOS ✱ ✱





El conocido David Perry es el responsable de un título que ha contado con la inestimable colaboración de los animadores de Disney. Westwood Studios cuenta en su haber con una nueva joya de la programación.

• • JUST CAN'T WAIT • •

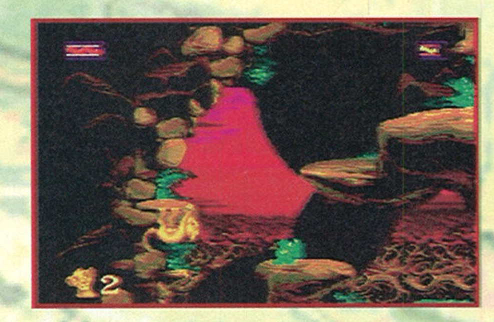


NIVEL 2

La británica **Virgin**, de la mano de su filial **Westwood Studios**, ha vuelto a dejarnos a todos con la boca abierta. Todos quedamos gratamente sorprendidos con las animaciones de ALADDIN o con las músicas del impresionante JUNGLE BOOK, tras cuyo lanzamiento llegamos a poner en duda la posibilidad de que un nuevo título de la compañía pudiese desbancar a las aventuras de Mowgli en calidad. Pues bien, **Virgin** lo ha conseguido una vez más. **LION KING** es una auténtica joya de la programación en la que es imposible apreciar lagunas, destacando en todos los apartados de valoración de un cartucho. En esta ocasión, no son las animaciones las únicas beneficiadas del trabajo de sus programadores. Aunque parezca imposible, todo el juego ha sido tratado con una exquisitez digna de ser resaltada con letras de oro.

LION KING es la adaptación al mundo de las consolas de la última película que



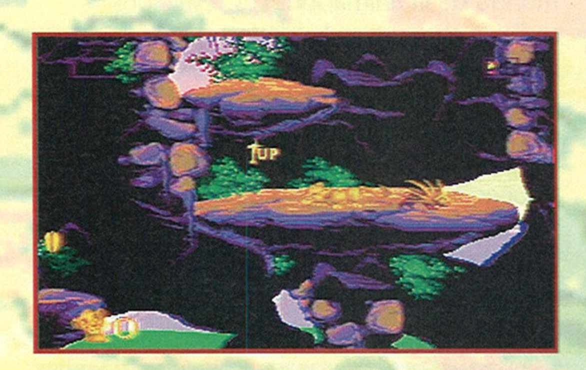




la factoría **Disney** ha estrenado en los Estados Unidos (a España llegará posiblemente en Navidad). Su argumento gira en torno a la vida del pequeño Simba, el príncipe león, quien resulta ser el único descendiente de Mufasa y Sarabi. Durante su vida se encontrará continuos problemas, entre los que se cuentan destierros, enfrentamientos con las repelentes hienas, estampidas y demás peligros típicos de la selva africana. El protagonista sufrirá todas estas peripecias hasta conseguir el difícil, y casi inalcanzable, objetivo de gobernar con plenos poderes en la difícil tierra de Pride Rock.

El juego muestra con asombrosa facilidad, el ambiente que se respira en cada uno de los momentos de la aventura. Los gráficos y las músicas se adaptarán a las necesidades de cada momento, pasando del colorido y la alegría de los primeros niveles (en los que Simba es joven y feliz) a los terribles momentos en los que el felino es desterrado de Pride Rock, debiendo deambular por horripilantes lugares como el cementerio de elefantes, un lugar tétrico y angustioso en el que Simba deberá enfrentarse a numerosos y terribles enemigos.

David Perry ha sido el encargado de poner en marcha un proyecto en el que también ha participado uno de los equipos de animacion de **Disney**. De este







• • ELEPHANT GRAVEYARD • •





NIVEL 3

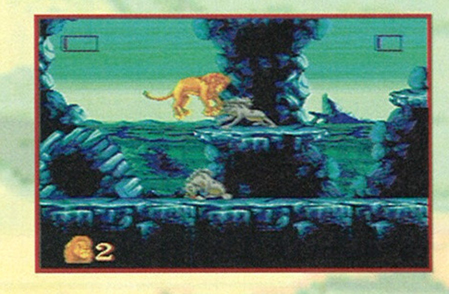
• • STAMPEDE • •

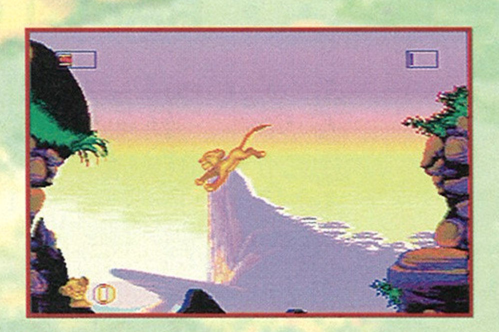




NIVEL 4











• • EXILE FROM CANYON • •



NIVEL 5



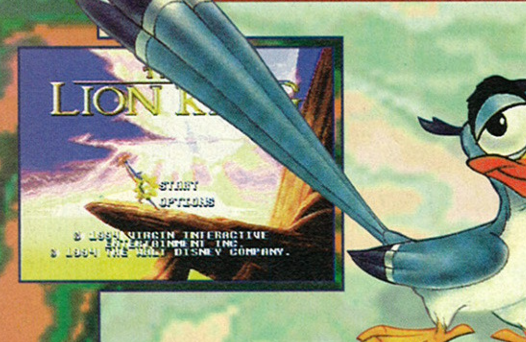
• • WILLOW CASCADE • •



NIVEL 6



modo, se ha conseguido fusionar la experiencia de un programador como David Perry (ALADDIN y JUNGLE BOOK son sus títulos más recientes) con la contrastada calidad de los profesionales del mundo de la animación. Los resultados se dejan entrever en las perfectas animaciones de los personajes, que llegan a su punto cumbre cuando el pequeño Simba regresa a su tierra, Pride Rock, convertido definitivamente en Rey León.
El juego ha sido diseñado para albergar un total de diez niveles en su interior, añadiendo además los consabidos niveles de bonus con los que el conocido pro-







NIVEL DE BONUS

Además de los diez niveles del juego, LION KING dispone de dos niveles añadidos de bonus (el segundo dividido en tres impresionantes subfases), donde podréis conseguir todo tipo de items y ayudas adicionales.

KABOOM BONUS





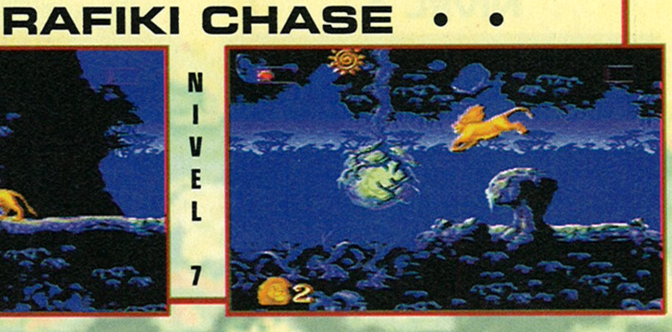
TIMON BONUS



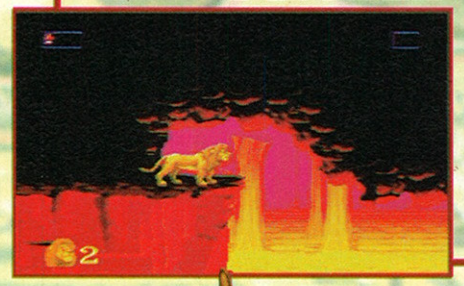
• • RAFIKI CHASE • •



NIVEL 7



• • JUNGLE CAVERNS • •



NIVEL 8





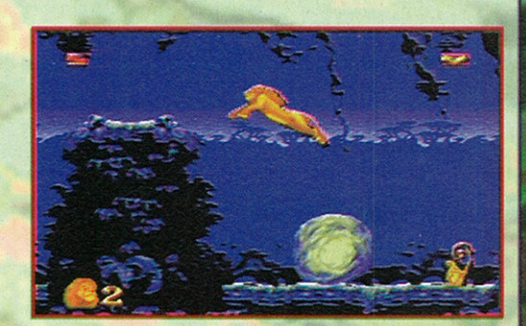
• • HYENA LAIRS • •



NIVEL 9



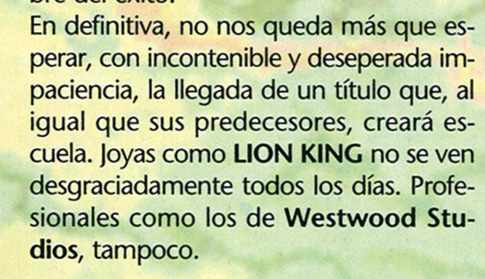


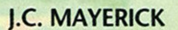


gramador siempre ha dotado a sus lanzamientos. Gracias a estos elementos, **LION KING** está provisto de una enorme variedad (no hay ningún tipo de semejanza entre nivel y nivel), lo que redunda en la jugabilidad de un programa que, ya de por sí, tiene todos los ingredientes necesarios para alcanzar la cumbre del éxito.

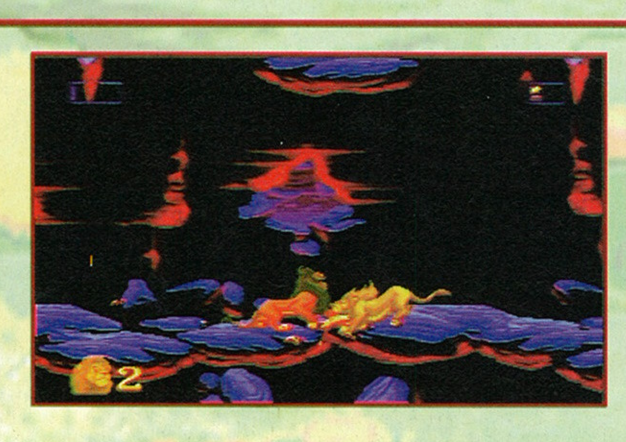
En definitiva, no nos queda más que esperar, con incontenible y deseperada impaciencia, la llegada de un título que, al igual que sus predecesores, creará escuela. Joyas como **LION KING** no se ven desgraciadamente todos los días. Profesionales como los de **Westwood Studios**, tampoco.

J.C. MAYERICK



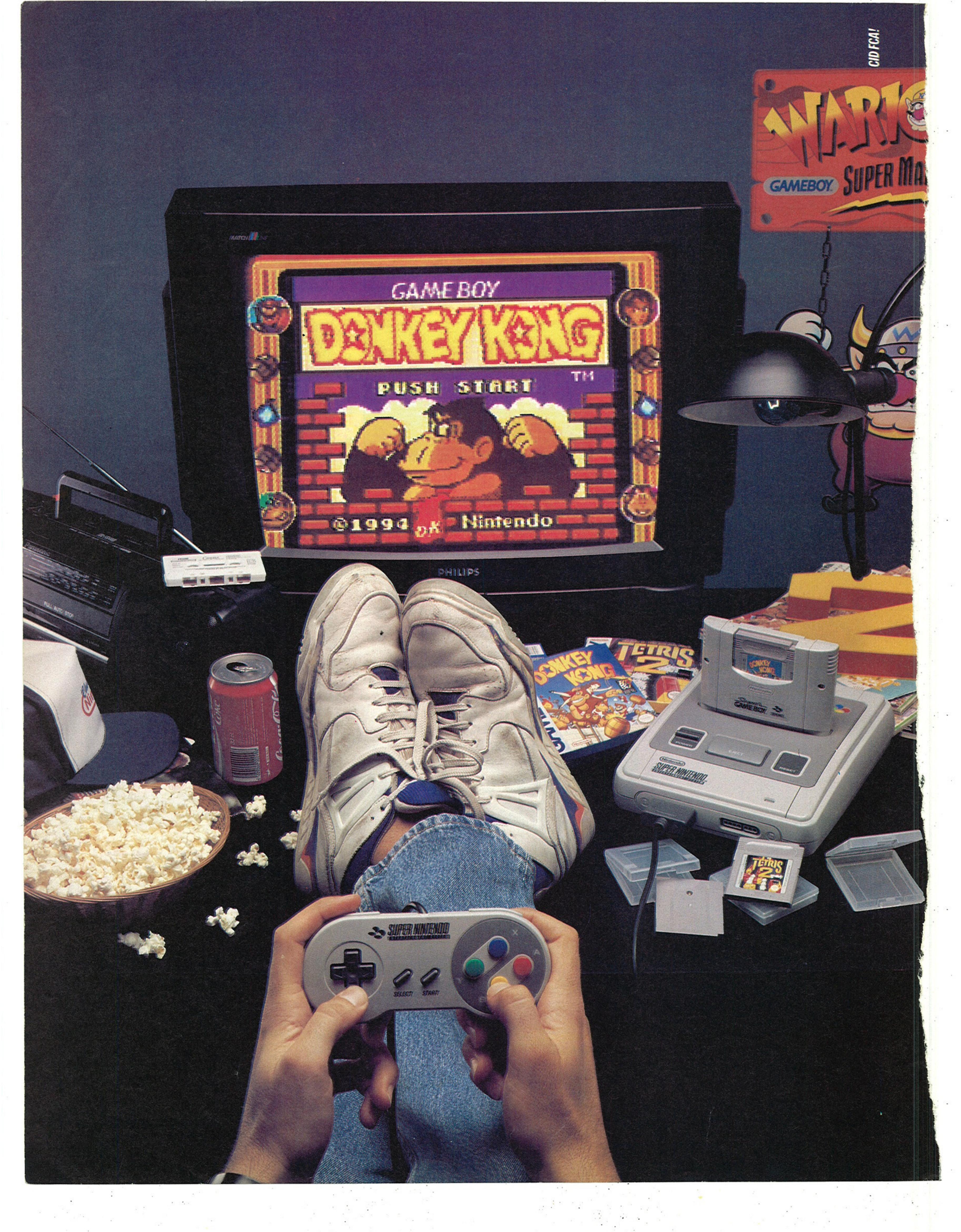






Pese a que durante el juego no nos encontremos con ningún tipo de enemigo de final de fase, en el último nivel contaremos con la inestimable presencia del enemigo final. Deberemos luchar con este temible adversario para recuperar el merecido título de Rey León. Pride Rock te espera con impaciencia.

✱ ✱ ENEMIGO FINAL ✱ ✱

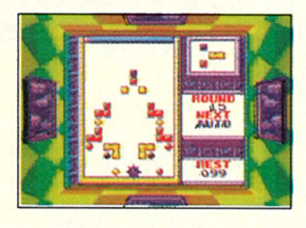

GAMEBOY
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
TM
©1994
DK
Nintendo
PHILIPS
DONKEY KONG
TETRIS 2
SUPER NINTENDO
SUPER NINTENDO
SELECT
START
TETRIS 2
CID FCA!

256

SACALE LOS COLORES A TU GAMEBOY.

Para hacerlo, sólo necesitas Super Gameboy, el último accesorio para tu Super Nintendo.
Super Gameboy te permite ver tus juegos de Gameboy favoritos, tan grandes como lo sea la pantalla de tu televisor y a todo color.
Además, las posibilidades de este increíble accesorio son infinitas. Podrás cambiar los marcos, sustituir los colores originales por otros y crear tus propios escenarios, dibujando tanto dentro como fuera del juego.



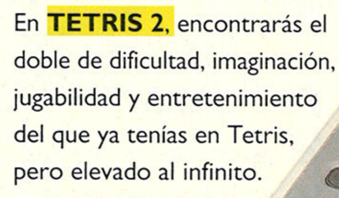


Y para que puedas ir viendo lo que es bueno, ya están aquí los primeros títulos que incorporan ¡256 colores!: DONKEY KONG y TETRIS 2.



DONKEY KONG, uno de los mayores éxitos de las recreativas, te permitirá revivir toda la emoción de los rescates y persecuciones a través de sus 10 niveles y más de 100 fases.





En **TETRIS 2**, encontrarás el doble de dificultad, imaginación, jugabilidad y entretenimiento del que ya tenías en Tetris, pero elevado al infinito.



Gracias a Super Gameboy, tus juegos de siempre de Gameboy tendrán una nueva dimensión, diversión en color, habilidad en color, héroes en color... Gameboy en color, con Super Gameboy.





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

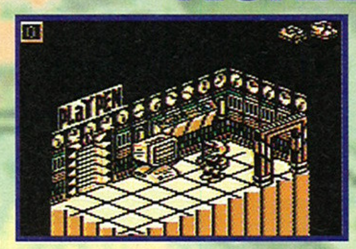


Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos o sobre Super Gameboy, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

CID FCA!



MONITORES





En un perfecto castellano se nos informará de la misión que debemos cumplir en el nivel actual.

MONSTER MAX (TM) (C) 1994 RARE LTD.
LICENSED TO TITUS SOFTWARE BY RARE COIN-IT TOYS AND GAMES INC.
MONSTER MAX IS A TRADEMARK OF RARE LTD.
LICENSED BY NINTENDO

GAME BOY

RARE

2 MEGAS | REINO UNIDO

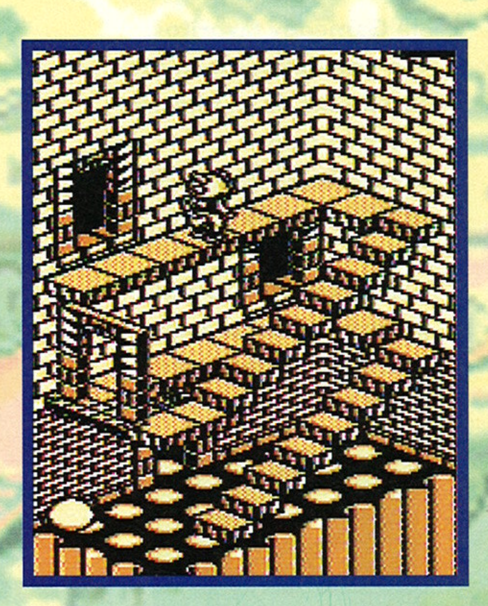
MONSTER MAX

Es muy posible que mucha gente no sea consciente de lo que supone para un futuro próximo este cartucho. Valga pronunciar dos nombres para que los veteranos de este mundillo echen mano al paquete de *Kleenex* con el que secarse las lágrimas de nostalgia: **Jon Ritman** y **Bernie Drummond**. Efectivamente, los genios que crearon los inolvidables MATCH DAY, MATCH DAY II, BATMAN o HEAD OVER HEELS, se han asociado con la magistral **Rare** para programar una nueva maravilla de la técnica que, al igual que los dos últimos títulos mentados con anterioridad, utiliza la espectacular técnica *filmation*.

El cartucho en cuestión cuenta con un total de 9 niveles diferentes que, entre todos ellos, reunen la indecente cantidad de más de 600 pantallas. Sí, habéis oido bien, y además cientos de enemigos, gran cantidad de items y una jugabilidad realmente impresionante para un juego que pretende revolucionar el mundo de las aventuras para la pequeña maravilla portátil de **Nintendo**.

La calidad gráfica alcanzada, pese a los dos escasos megas con que se ha contado a la hora de programar este cartucho, parece realmente impresionante a juzgar por las imágenes que os mostramos. Lo que sorprende aun más es la magnífica nitidez y detalle con que se ha dotado a cada uno de los gráficos, algo que, debido al reducido tamaño de la pantalla, resulta bastante más que meritorio.

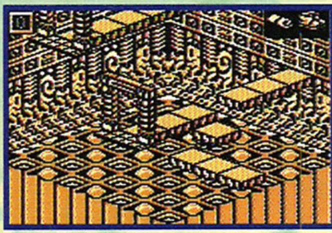
Por suerte, no queda demasiado para que este gran título aparezca exhaustivamente testeado en estas páginas. Es muy posible que el próximo mes sea la cita. Cita que, por otro lado, se complementará con sonadas sorpresas que guardan mucha relación con este título. Paciencia, todo llega de la mano de vuestra revista favorita.



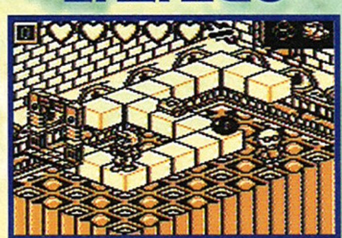
ASCENSOR

FILMATION





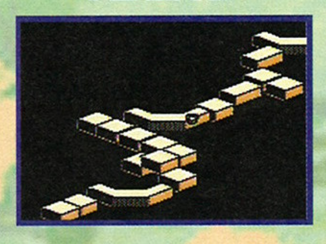
ENEMIGO

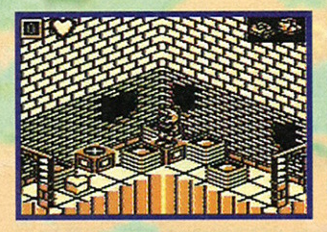


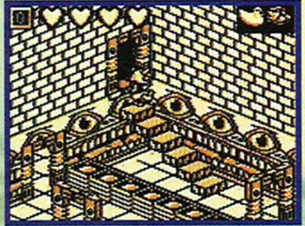
PASSWORDS



MAPA









ITEMS







SUPER STREET FIGHTER II

40 MEGAS en ACCION

FEI LONG

"El Kamikaze"

DEE JAY

"La Bestia Negra"

CAMMY



"Ojos de Gata"

T. HAWK



"Perro Rabioso"

SOLO PARA VALIENTES



RYU "El Vengador"



ZANGIEF "Sansón"



BALROG "La Maza"



M. BISON "Coronel Muerte"



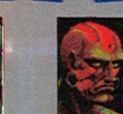
BLANKA "Malas Púas"



SAGAT "El Ogro de Siberia"



CHUN LI "La Indomable"



DHALSIM "El Brujo"



GUILE "Marine Loco"



VEGA "Mr. Garfio"



E. HONDA "Maremoto"



KEN "La Furia"





¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate.
Llega la madre de todas las peleas.
¡¡40 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDO!!.
Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo.
¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada.
No esperes más. Ahora tienes 40 Megatones de acción a un precio que va a pegar muy fuerte.
Si quieres entrar en la gran bronca, Super Street Figther II es tu juego.
Y sin aún no tienes la Mega Drive, ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC.
La gran pasada. ¡Consíguelo ya!.

SEGA MEGA DRIVE

SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.

Unitros



Enemigos



Soul-Gracker



Karak-hol



Dragon



Silfide



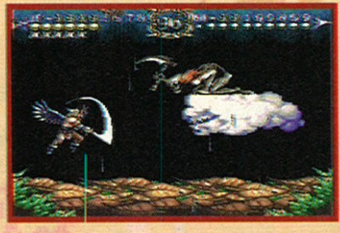
Flame death



Mandarin



Cloud rider



Eye-faded



Big knight



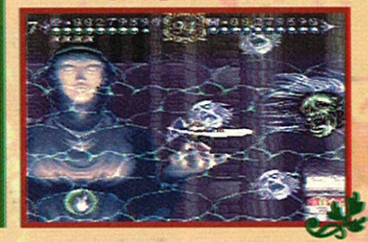
Sky night



Devil's larve



Trash-head

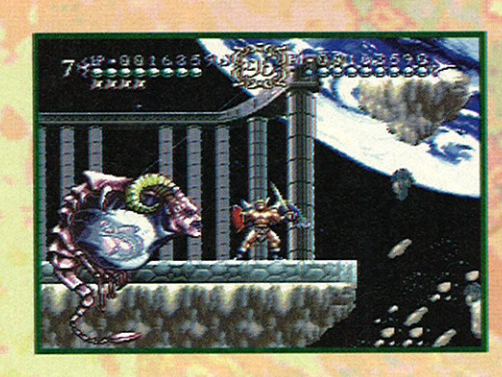


ACTRAISER 2





Magia





Angel guardian



Mapa

La aparición en el mercado español de un título como **ACTRAISER 2** ha supuesto una sorpresa formidable para todos aquellos que, al visualizar ensimismados la versión japonesa, pensamos que este juego nunca llegaría hasta nuestras fronteras, tal y como ya sucedió con su primera parte, ACTRAISER.

Enix/Quintet (ACTRAISER, SOUL BLAZER, ILLUSION OF GAIA) ha continuado fielmente en su línea, elaborando un impresionante cartucho de 12 megas para los 16 bits de **Nintendo**, que reúne todos los alicientes de una aventura plataformera ambientada en un entorno épico, con unos gráficos de excelente factura, tanto para los múltiples escenarios que configuran los 14 mundos, como para los enemigos y jefes finales que los habitan. Los mundos son mostrados por un mapa en Modo 7, en el que un ángel nos da una pequeña descripción de cada uno y nos avisa de donde se están produciendo las catástrofes que merecen nuestra presencia más inminente.

El apartado musical nos transporta al séptimo cielo de la mano del inigualable **Yuzo Koshiro**, autor de las melodías de la



Volando



High score



Nave voladora



La puerta



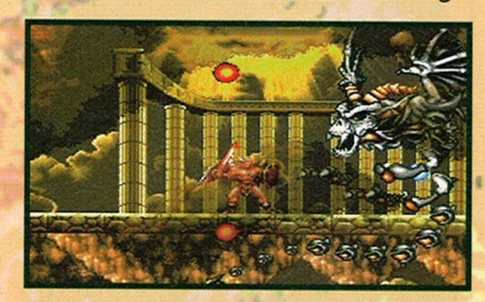
Mundo terminado

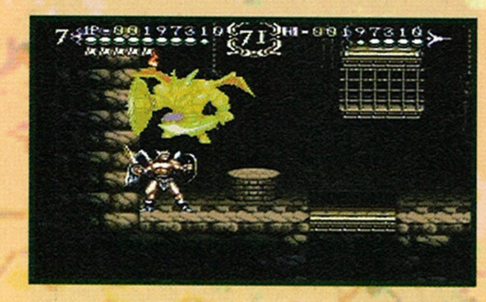


Items



primera parte y que ahora, en un tono más clásico, nos introduce en la acción plenamente.
Respecto a ACTRAISER, el cambio más importante es la eliminación de las fases intermedias de estrategia, apostando por un argumento más plataformero. El personaje continua siendo el mismo ángel





que es enviado por lo dioses para combatir al malvado demonio Tanzra, resucitado gracias a la siniestra confabulación de sus 13 discípulos.
De este modo, nuestro héroe alado tiene un duro camino por delante para derrotar a toda una serie de demonios y semidemonios que pondrán su vida al filo de la navaja. Eso sin contar las fases diseñadas al más puro estilo plataforma, y algunos parajes en los que se ha utilizado el Modo 7 y extrañas formas de confundir al jugador.
En resumen, **Ubi Soft** ha adquirido una licencia que viene precedida por un gran éxito en el mercado japonés y americano. Un título capaz de hacer las delicias de los usuarios de ***Super Nintendo.***

Mundos



Esta es una muestra de los míticos mundos de ACTRAISER, cuyos secretos serán desvelados a nuestros lectores en la review del próximo número.





CONTINUE



PANTANOS







PITFALL II

Reconvertir un clásico y transformarlo en un excelente producto de 16 megas. Este es el es el objetivo que se marcó **David Crane**, el autor de todos los títulos de la saga PITFALL y consumado especialista en programar para ***Commodore 64*** (GHOSTBUSTERS, LITTLE COMPUTER PEOPLE). Los antecedentes de **PITFALL II** se remontan a principios de los 80, cuando su debut supuso una auténtica revolución para la consola ***Atari 2600***. Incluso una de las fases del primer PITFALL se oculta en un lugar escondido del juego. Después hubo una segunda versión para el ***Commodore 64*** y finalmente llegó a **N.E.S.** bajo el título de SUPER PITFALL. Aunque la que tenemos entre manos es la entrega para ***Mega Drive***, el lanzamiento abarcará también otros formatos como ***Mega CD*** y ***Super Nintendo***. La elaboración de **PITFALL II: THE MAYAN ADVENTURE** ha contado con un elenco de especialistas, desde animadores de **Walt Disney** hasta los responsables del sonido en películas como **Cliffhanger**, **JFK** o **Solo en casa II**.

El resultado final recuerda bastante al JUNGLE BOOK, tanto por los movimientos del protagonista como por el fondo selvático utilizado de fondo. Esta vez el héroe es el hijo del inmortal Harry, que debe rescatar a su padre del espíritu de un guerrero azteca. Para lograrlo tendrá que atravesar una jungla repleta de peligros, arenas movedizas, serpientes, arañas, jabalíes, hombres jaguar, esqueletos y un montón de seres extraños. Una formidable aventura donde predominan las plataformas y que con toda seguridad se convertirá en uno de los lanzamientos más prometedores para estas navidades.

INTRO



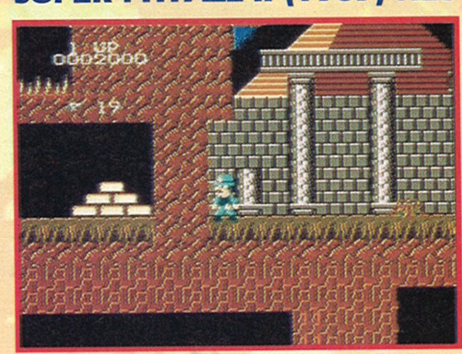
PITFALL (1982) ATARI 2600



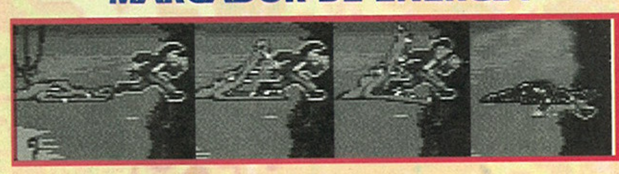
PITFALL II (1983) C64



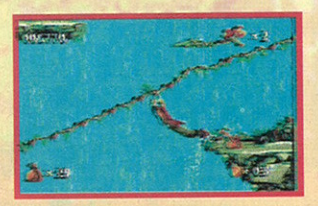
SUPER PITFALL II (1987) NES



MARCADOR DE ENERGIA















LETHAL ENFORCES: GUNFIGHTERS

La situación es dramática. Ha llegado el momento de desenfundar la pistola, y prepararse para un duelo a vida o muerte. Desde tierras niponas nos llega este juego típicamente americano, conversión de la continuación de **LETHAL ENFORCERS**, que nos traslada a las tierras del lejano Oeste. En este título encarnaremos a un aprendiz de sheriff, cuya máxima aspiración es terminar con todos los cuatreros, maleantes, indios, mexicanos y mujeres de mala vida que habitan en este poblado.

La estructura del juego es exactamente igual que la primera parte, repitiéndose incluso los nombres de las fases, aunque los decorados naturalmente están mas acorde con la época representada por este nuevo lanzamiento. Los gráficos han sido digitalizados con una mayor definición, logrando de este modo una claridad más nítida y un mejor colorido en este apartado. También se ha elevado notablemente la calidad en la rutina de detección de dis-

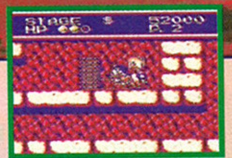


paros. Ahora, podremos apretar el gatillo desde cualquier distancia sin necesidad de ajustar la pistola, modificando incluso la trayectoria del disparo en medio de la partida. Otra de las diferencias principales radica en que ya no es necesario cumplir los porcentajes para culminar las misiones de un modo satisfactorio. Además, podremos despreocuparnos totalmente de las víctimas inocentes, ya que una equivocación en este sentido sólo se castigará con una vida, y no nos evitará pasar de fase. También participaremos en auténticos duelos donde no tendremos oportunidad de disparar hasta que desenfunde el contrario.

Las fases de bonus resultan espectaculares, y parecen extraídas de una película de western morteamericano. En todas ellas, tendremos que romper botellas, demostrando una vez más nuestra puntería.

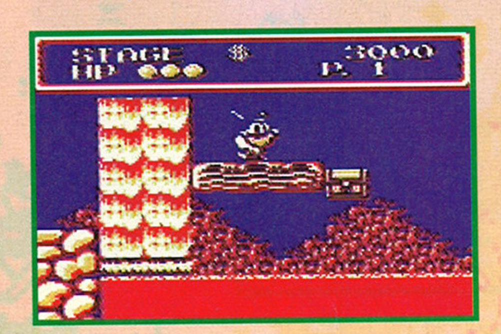
En este juego veremos escenas propias del salvaje Oeste.







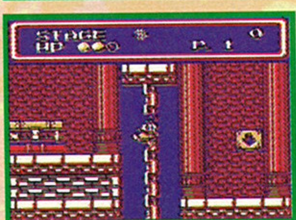




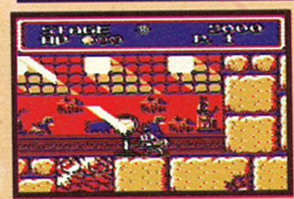


Si ha habido un juego para *Game Boy* que ha conseguido mantenerme apartado del mundanal ruido durante un buen periodo de tiempo, ése fue, sin duda, DUCKTALES. Esta maravilla (que debemos agradecer a los señores de **Capcom**) asentaba su portentosa jugabilidad sobre un sistema de juego en el que la dificultad estaba regulada convenientemente, permitiendo avanzar sin excesivos problemas durante gran parte de la aventura, al tiempo que dicho nivel de dificultad se iba incrementando gradualmente. La historia, pese a ser relativamente infantil, invitaba a adentrarse en unos escenarios que a nivel gráfico resultaban de una gran perfección.





DUCKTALES II conserva el 80% de todo aquello que llevo a la fama a la primera parte de la saga. El 20% restante responde a las mejoras que la compañía nipona ha incorporado en esta segunda entrega. Entre otras novedades, destaca el elevado número de items que encontraremos a lo largo del juego (algunos de ellos realmente curiosos) y que, como sucediera en la primera parte, deberemos utilizar en el lugar apropiado



EGIPTO





DUCKTALES 2

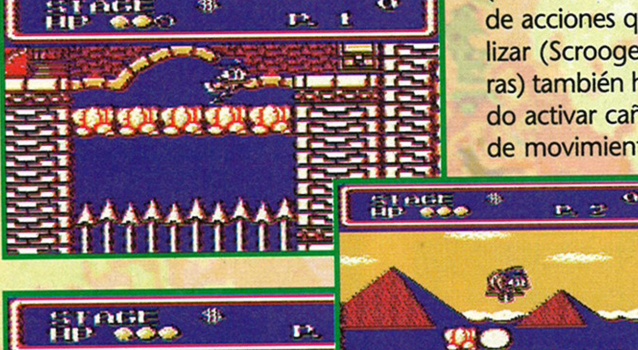
INTRO











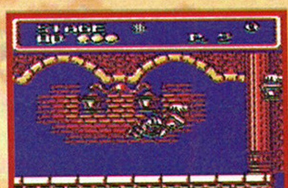
(a modo de videoaventura). El número de acciones que el Tío Gilito puede realizar (Scrooge fuera de nuestras fronteras) también ha sido elevado, permitiendo activar cañones, palancas y un sinfín de movimientos que contribuyen a hacer mucho más variado un título que, ya de por sí, puede ser considerado como genial. Cada uno de los seis niveles que componen este cartucho guardará en su interior una habitación secreta, en la que deberemos descubrir un preciado tesoro. Este hecho permite ampliar el objetivo del juego, que consistirá tanto en buscar el añorado tesoro, como en acabar pronto con el correspondiente enemigo que encontraremos en cada fase. Pero bueno, ya os hemos contado demasiado para ser una simple preview. Pese a todo, es necesario recalcar la calidad de este juego. El lanzamiento se espera para noviembre.

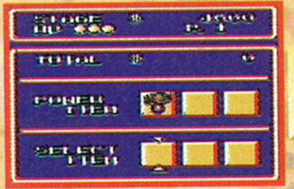






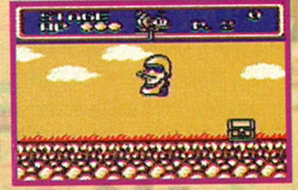
ESCOCIA







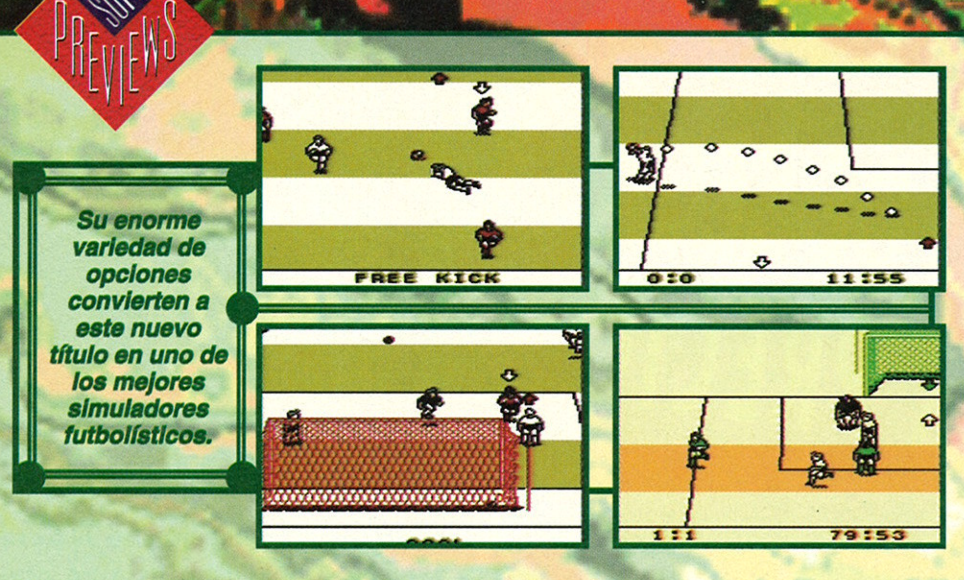








LOS EXITOS DE SEGA
AL MEJOR PRECIO
CLASSIC
Títulos que han hecho historia y nuevos lanzamientos a un **precio rompedor.** SEGA CLASSIC pone al alcance de todos la colección más divertida del planeta. Una noticia bomba para los coleccionistas y gente de buen jugar. Una serie especial que va a llenar tu pantalla de las aventuras más increíbles a unos **precios irrepetibles.**
En SEGA hemos vuelto a conseguirlo. Pregunta en tu tienda por estos títulos... y no los dejes escapar. ¡Date prisa, que vuelan!.
CLASSIC
MEGA DRIVE
THE FLINTSTONES
SEGA
SHINOBI III
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL
TITULOS DISPONIBLES EN: MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR
Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562.21.07
y te informaremos como conseguirlo.
Unitros



Su enorme variedad de opciones convierten a este nuevo título en uno de los mejores simuladores futbolísticos.

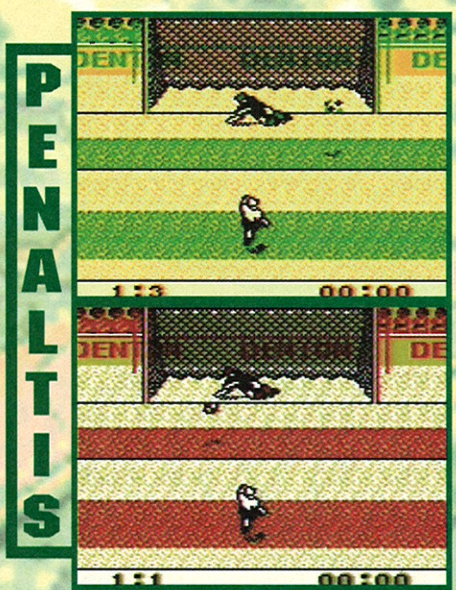


SOCCER

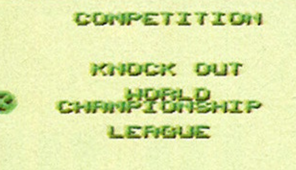


El fútbol no ha ocupado nunca un lugar de privilegio entre los simuladores deportivos para *Game Boy*. Los títulos balompédicos no han alcanzado nunca la calidad mínima exigible en la pequeña de **Nintendo.** Sin embargo, en los últimos tiempos el panorama está mejorando considerablemente gracias a ciertos programas como WORLD CUP USA' 94 de **U.S. Gold**, y a próximos lanzamientos como el esperado SENSIBLE SOCCER. Mientras tanto, llega hasta nosotros **SOCCER**, un magnífico exponente de lo que un partido de fútbol puede llegar a ser en una consola portátil.

El juego tiene como grupo programador a la compañía **Rage**, creadora entre otros títulos de STRIKER para *Super Nintendo.* Este lanzamiento recibió el nombre de ULTIMATE SOCCER en sus versiones para *Mega Drive*, *Game Gear* y *Master System*. Las características de estos cartuchos, que poseen una perspectiva vertical con scroll de campo, han sido respetadas plenamente por este cartucho. Por tanto, estamos ante un buen proyecto futbolístico para la pequeña portátil de **Nintendo.** La enorme variedad de opciones situa a **SOCCER** en la órbita de un juego como WORLD CUP USA' 94 (que utilizaba como marco el pasado Mundial de Estados Unidos), que hasta ahora constituye el mejor exponente de este género en la *Game Boy*. Con la nueva creación de **Rage**, emular a las grandes figuras del universo balompédico ya no será una utopía. Disfruta a lo grande con esta pequeña joya.



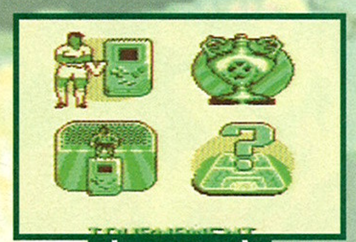
PENALTIS



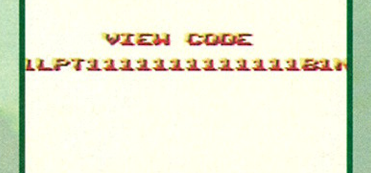
COMPETICIONES



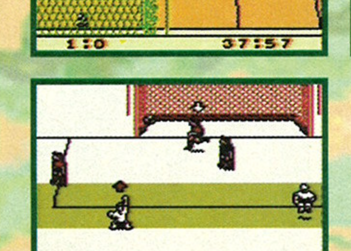
JUGADORES



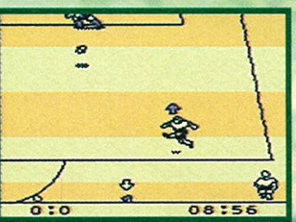
OPCIONES



PASSWORDS



SOCCER conserva la perspectiva vertical con scroll de campo, que siempre ha caracterizado a los títulos balompédicos para esta consola.





NBA LIVE '95 es un juego donde la espectacularidad y la jugabilidad se funden a la perfección para disfrutar con el mejor baloncesto del mundo. Con este nuevo título, el entretenimiento está asegurado.

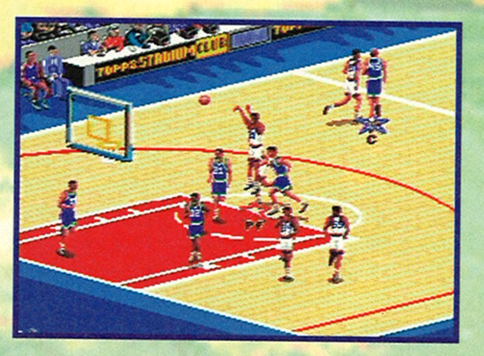
NBA LIVE'95

BANDEJA

ESTADÍSTICAS

VUELO

Después de las críticas recibidas por los demás títulos de esta saga, por fin **EA Sports** ha encontrado el punto fusión ideal entre la espectacularidad y la jugabilidad. Este **NBA LIVE '95** va a dar mucho que hablar en los próximos meses. Dejando de lado la calidad gráfica que siempre han mantenido su predecesores, se ha mejorado la suavidad del scroll.



También se han incorporado todo tipo de informaciones, mostrando un elevado número de estadísticas cuya utilidad, aparte de la mera curiosidad, es más que discutible. Las animaciones de los jugadores son execelentes, permitiendo recrear jugadas y situaciones espectaculares. Además, se dispone de la posibilidad de elegir entre el modo simulador, en el que los jugadores cuentan con niveles de vitalidad, y el modo arcade, donde no es necesario realizar ningún tipo de cambios. En fin, la compañía norteamericana **EA Sports** parece haber lavado la imagen de una saga que no había cumplido con las expectativas creadas.

MENU



OPCIONES



REPETICION





URBAN STRIKE

MEGA DRIVE

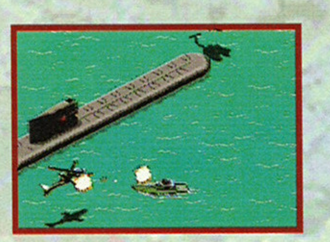
ELECTRONIC ARTS

16 MEGAS

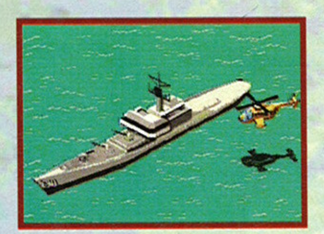
EE. UU.



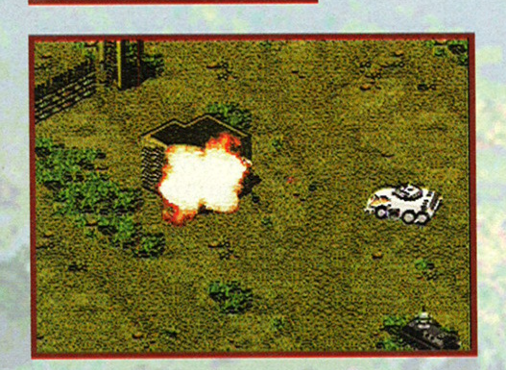










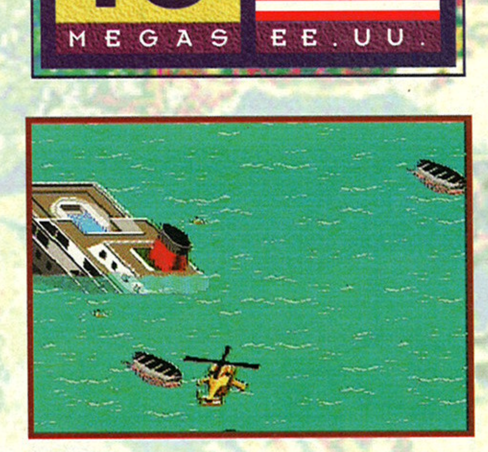


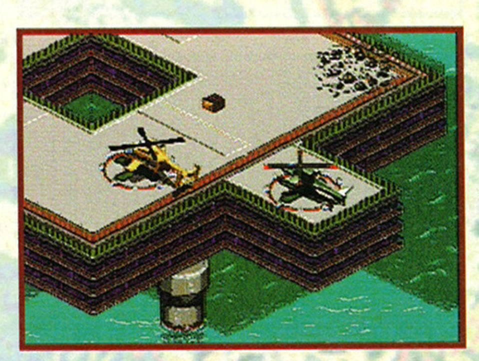




Tras el éxito de crítica logrado con DESERT STRIKE y JUNGLE STRIKE para *Mega Drive*, la compañía **Electronic Arts** nos obsequia con una tercera entrega de esta sensacional saga. Aunque gráfica y formalmente es muy similar a sus predecesores, la secuela **URBAN STRIKE** cuenta con un buen número de importantes novedades y no pocas sorpresas. La primera de ellas es que a pesar de que su nombre parece ceñir al programa a un ámbito exclusivamente urbano, las primeras fases se centran en espacios abiertos y tan pintorescos como Hawai,The Baja o México. Otro aspecto cuando menos curioso es que, además de manejar otros vehículos como en JUNGLE STRIKE, ahora tendremos la oportunidad de disfrutar de alguna misión a pie manejando al piloto como si de un arcade se tratase.

En cuanto a la mecánica de las misiones, sorprende la variedad de su diseño y precisión con que han sido planteadas. Completar una fase requiere un auténtico estudio estratégico tanto de los objetivos, como de nuestros recursos y su situación. Rescatar rehenes, capturar mandos enemigos, recuperar planos y piezas, desactivar radares, tomar una planta petrolífera, son sólo un grano de arena dentro de las miles de misiones que se nos encomendarán. Si te gustaron las anteriores versiones, la jugabilidad, la acción constante y la variedad de las misiones de URBAN STRIKE te harán gozar hasta límites insospechados. En nuestro próximo número os ofreceremos una detallada review de este clásico de **EA**.

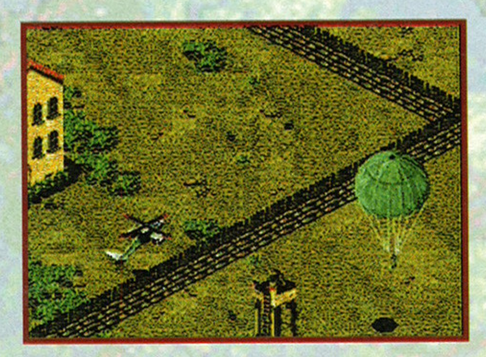


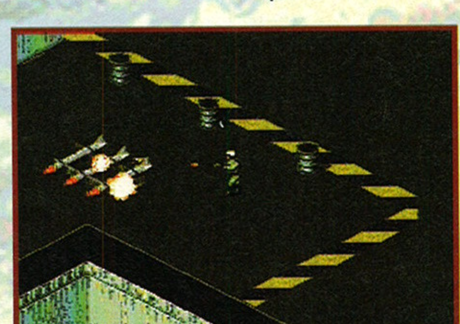














UN AÑO DE MANGA FILMS

OCTUBRE 1993
OCTUBRE 1994

MANGA VIDEO

Para celebrarlo hemos preparado un lanzamiento espectacular: **dos nuevos ovas del Manga más divertido, "Ranma 1/2", por el precio de uno**, un viaje fantástico por el mundo de su creadora Rumiko Takahashi, auténtica superstar del Manga... ...y un excitante recorrido por las leyendas medievales de Arislan.

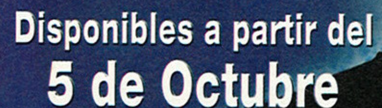
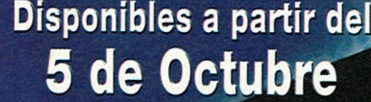




P.V.P. 1.995 .-pts. Cada una





Disponibles a partir del
5 de Octubre

Además, si hace poco que has aterrizado en el siglo 21, tienes la oportunidad de adquirir los cuatro primeros títulos de Manga Films: "El Puño de la Estrella del Norte", "Dominion Tank Police Actos I y II", "Urotsukidoji" y "Venus Wars", ahora solo por **1.995 Ptas. cada uno**.

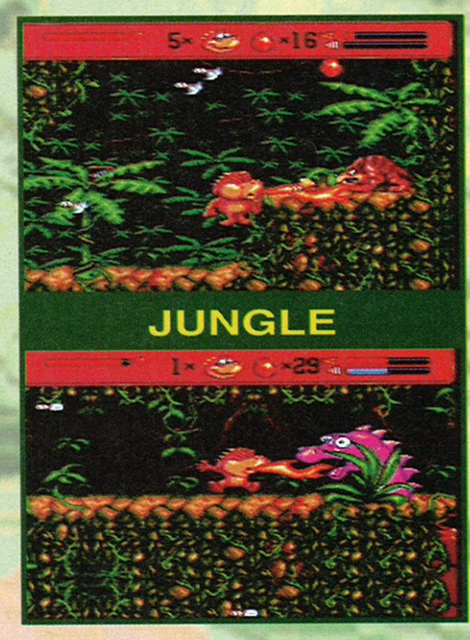


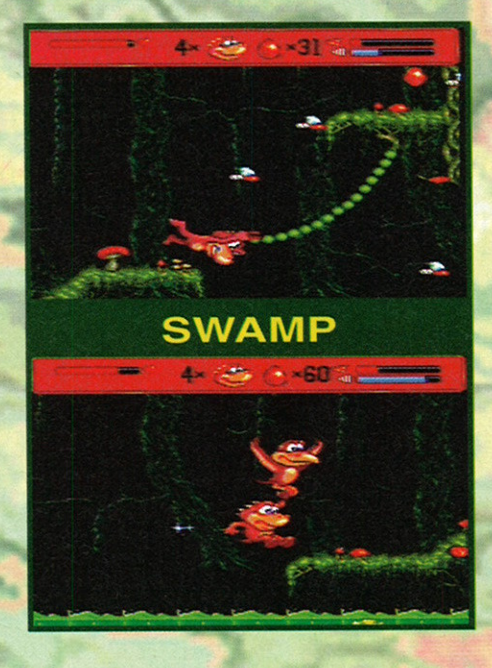
Aterriza ahora en el siglo 21

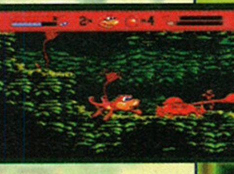
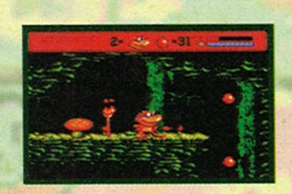








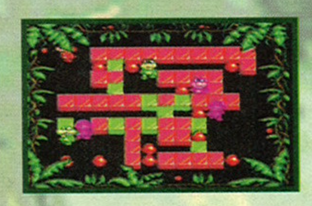




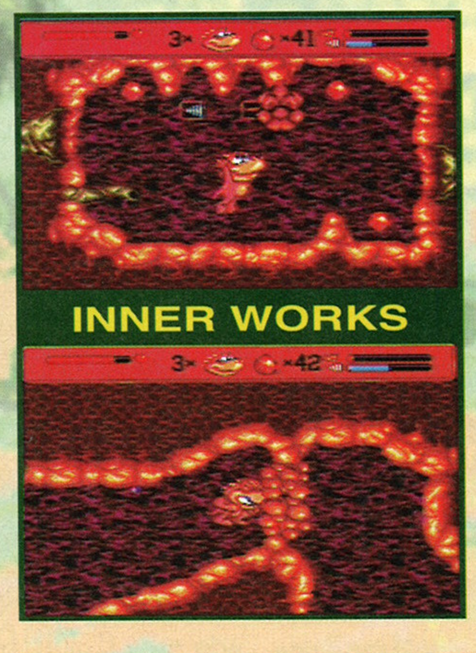


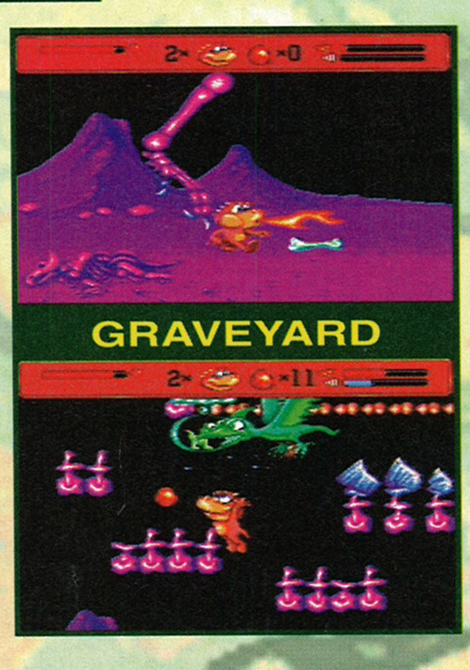

RADICAL REX

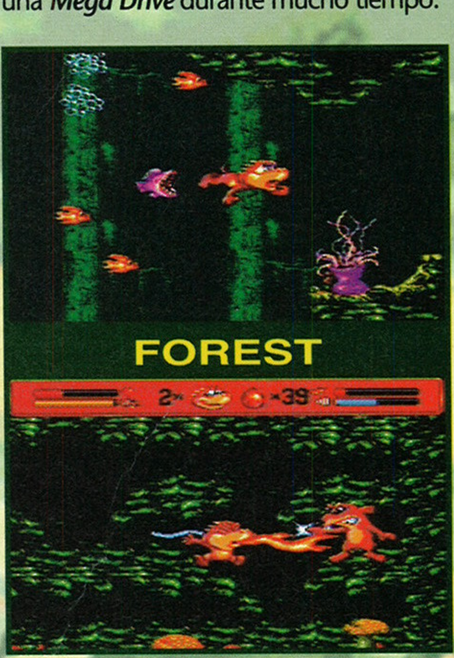
Este peculiar y simpático dinosaurio, experto en el manejo del skate board, viene con pretensiones de convertirse en la mascota estrella de **Beam Software** (responsable de la programación de juegos como SHADOWRUN, SMASH TV, NBA ALL STAR CHALLENGE, SUPER HIGH IMPACT, TAZ-MANIA, MECH WARRIOR o INTERNATIONAL CRICKET entre otros). **RADICAL REX** ya causó buena impresión entre los usuarios de ***Game Boy***, aunque bajo el nombre de BABY T-REX, y ahora prueba suerte con los 16 bits de **Sega**.

En esta ocasión el pequeño dinosaurio se trasladará a lo largo de 10 fases ambientadas en diferentes escenarios prehistóricos, con un predominio total del género plataformero. Su misión no es otra que salvar a su especie de la extinción. En fin, un cartucho de 8 megas con el que podrán disfrutar a tope los poseedores de una ***Mega Drive*** durante mucho tiempo.







LLEGA

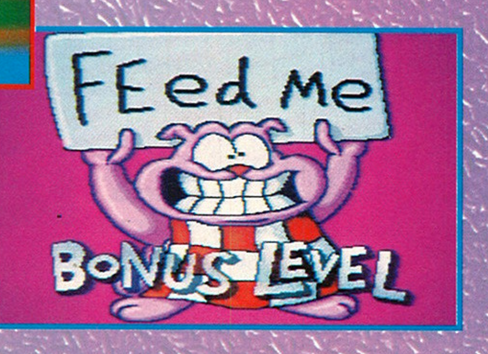
Eek! The Cat

EL HEROE DE LOS DIBUJOS ANIMADOS DE TELEVISION.

AYUDA A EEK EL GATO A SALVAR A SUS AMIGOS EN CINCO FASES LLENAS DE OBSTACULOS: EL ZOO, UNA CIUDAD EXTRATERRESTRE, EL CEMENTERIO Y UN CENTRO COMERCIAL.

APLASTADO, ESTIRADO, MACHACADO... EEK PUEDE HACERLO TODO PARA AYUDAR A SUS COLEGAS SONAMBULOS.

RAPIDISIMA ACCION EN LA QUE PODRAS CORRER, NADAR, SALTAR Y MOVER PALANCAS PARA ACCIONAR PUERTAS Y ASCENSORES.





A LA VENTA A MEDIADOS DE OCTUBRE

UN JUEGO ORIGINAL

CON EL GATO MAS DIVERTIDO

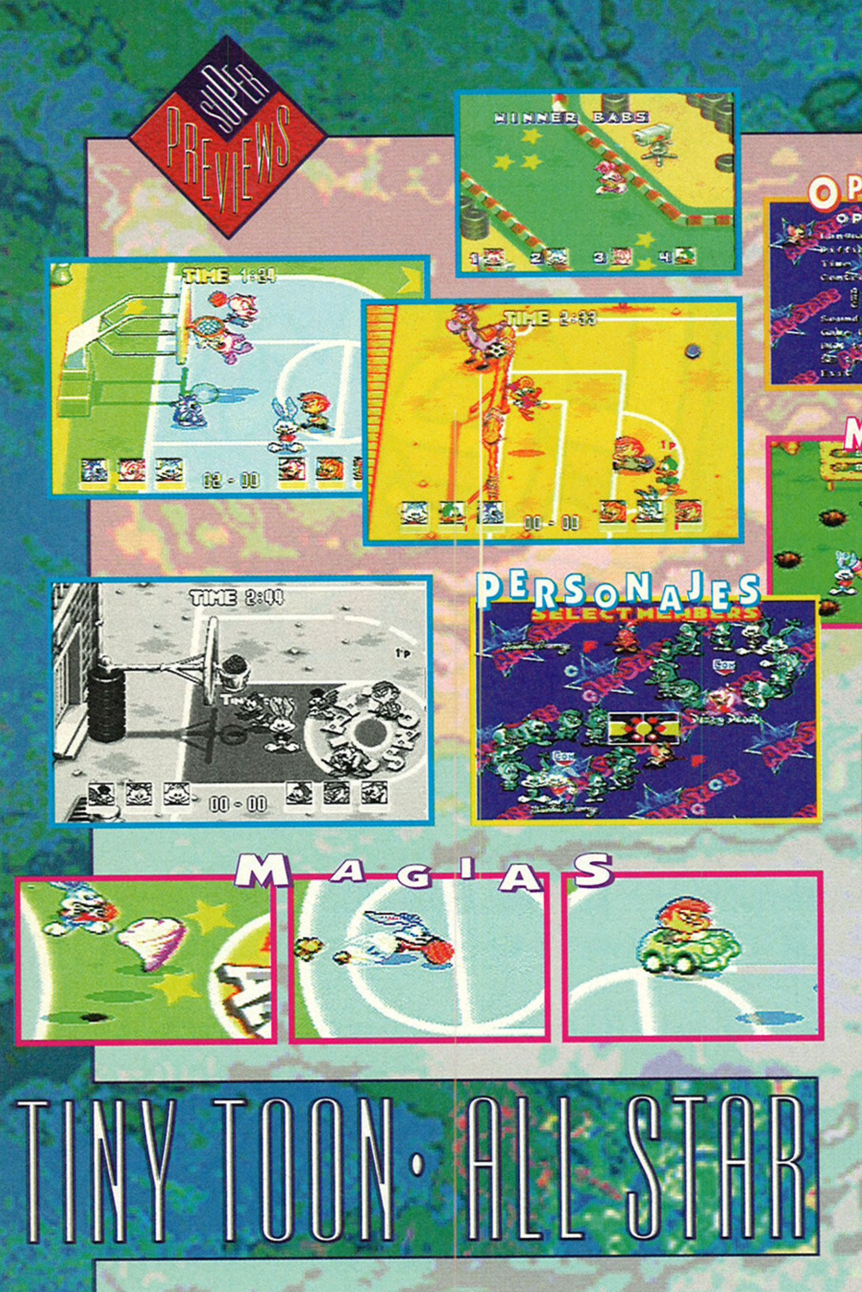
¡¡CONSIGUELO YA!!

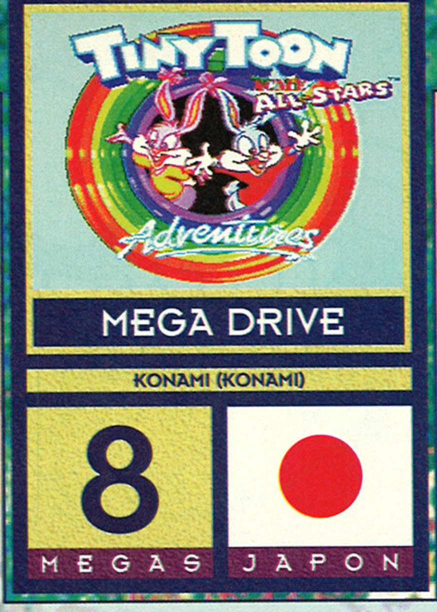








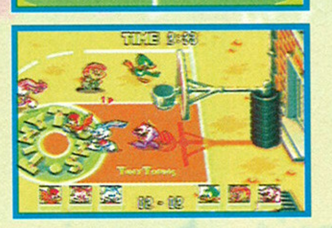












TINY TOON: ALL STAR

Los famosos personajes, protagonistas de la popular serie de dibujos animados, regresan a las consolas con un cartucho en el que se mezclan diferentes juegos con el deporte. Todo ello realizado con un enfoque muy particular. Los hermanos mayores de los Tiny Toon han protagonizado multitud de cartuchos en diferentes soportes. Entre ellos hay que destacar algunas apariciones en solitario como la de Bugs Bunny en RABITT RAMPAGE (***Super Nintendo***), o la del demonio de Tazmania en sus diferentes versiones (***Super Nintendo***, ***Mega Drive***, ***Master System***, ***Game Gear***, y ***Game Boy***). Por su parte, los pequeños de la saga han protagonizado, siempre de la mano de **Konami**, TINA TON ADVENTURES (***Mega Drive***), BUSTER BUST LOOSE (***Super Nintendo***), TINA TON 1 y 2 (***NES***), y otros dos títulos para ***Game Boy***. La gran familia de dibujos animados aparecía reunida en diferentes arcades plataformas en los que el protagonista, salvo excepciones, era siempre Buster Bunny, y el malo de la aventura Max Montana. En esta ocasión la concepción del juego ha variado radicalmente, ya que los famosos personajes han decidido hacer un poco de deporte (fútbol, baloncesto, bolos, carreras de obstáculos y la prueba de los mazos). Todas estas disciplinas reciben un tratamiento humorístico muy especial. Además, cada uno de los miembros de los Tiny Toon tiene su magia particular, realizando impresionantes acciones que ponen en evidencia las leyes de la gravedad. Todo ello avalado nuevamente por la compañía **Konami** que, después del patinazo de HYPER DUNK, parece resurgir con fuerza con títulos como LETAL ENFORCES II GUN FIGHTERS o el propio **TINY TOON ALL STAR**.

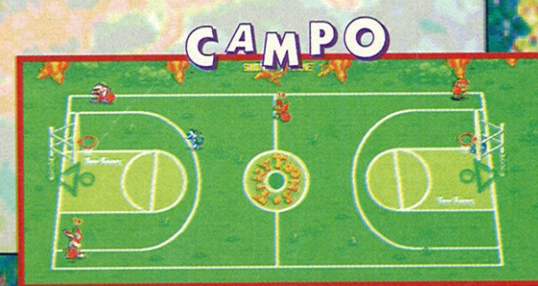
PASSWORDS

HISTORIA









¡¡AQUI TIENES LOS PRECIOS QUE DAN MAS JUEGO!!

POP & soft®

NUEVO TELEFONO DE PEDIDOS
(91) 764 39 69
HORARIO: DE 10 A 2 Y DE 3 A 6

RIGUROSO ORDEN DE RECEPCION. OFERTA LIMITADA A EXISTENCIAS.

NOVEDADES SEGA

MEGA DRIVE	P.V.P.
ART OF FIGHTING	9.990
BARKLEY JAM!	8.990
CASTELVANIA	7.990
CLIFF HANGER	6.990
COOL SPOT	7.990
CHUCK ROCK II	8.990
DR. ROBOTNIK'S	7.990
DUNE 2	9.900
FIFA SOCCER	8.990
FLASH BACK	9.900
HOOK	6.990
HYPER DUNK	8.990
JUNGLE BOOK	9.990
LETHAL ENFORCERS	11.990
LOST VIKINGS	9.900
MORTAL KOMBAT	9.900
MUT. LEAGUE HOCKEY	8.990
NBA JAM	9.990
NBA SHOWDOWN	9.990
PELE	7.490
PGA EUROPEAN TOUR	8.990
PRINCE OF PERSIA	9.990
ROAD RUNNER	9.900
SENSIBLE SOCCER	6.990
SUBTERRANIA	9.900
THE OTTIFANTS	8.490
TOE JAM & EARL II	9.900
TURTLES TOURNAMENT	9.990
WINTER OLYMPICS	9.900
ZOOL	8.990
RBI BASEBALL	9.990
ANDRETTI RACING	8.990
BODY COUNT	7.990
SUP. STREET FIGHTER	11.990
MORTAL KOMBAT 7	9.990
BUBA'N STICK	9.990
DRAGON BALL Z	9.990
GENERAL CHAOS	9.990
P. SAMPRAS TENNIS	10.490
HULK	9.990
WORLD CUP USA 94	9.990

MASTER SYSTEM	P.V.P.
ASTERIX PARTE 2	5.990
COOL SPOT	5.990
CHUCK ROCK II	5.990
DONALD DUCK 2	5.990
DR. ROBOTNIK'S	5.990
GP RIDER	5.490
JUNGLE BOOK	5.990
JURASSIC PARK	6.490
MAST. OF COMBAT	5.990
ROAD RUNNER	5.990
ROBO. VS TERMINATOR	5.990
SENSIBLE SOCCER	5.990
SONIC CHAOS	6,990
STREETS OF RAGE 2	4.990
STRIDER II	6.990
THE OTTIFANTS	5.990
WINTER OLYMPICS	5.990
ZOOL	5.990
HULK	6.990

GAME GEAR	P.V.P.
ASTERIX	5.990
COOL SPOT	5.190
CHUCK ROCK II	5.490
DONALD DUCK 2	5.990
DR. ROBOTNIK'S	5.990
GP RIDER	5.990
HOOK	5.090
JUNGLE BOOK	5.990
JURASSIC PARK	5.990
NBA JAM	6.990
ROAD RUNNER	5.990
ROBO. VS TERMINATOR	5.990
SENSIBLE SOCCER	5.490
SONIC CHAOS	5.990
STREETS OF RAGE 2	5.990
STRIDER 2	5.490
THE OTTIFANTS	5.490
WINTER OLYMPICS	5.990
ZOOL	5.990
HULK	6.990
MORTAL KOMBAT II	6.990

NOVEDADES GAME BOY

	P.V.P.
BART AND BEANSTALK	5.190
THE ANIMATED SERIES	5.190
BATTLETOADS 2	5.190
BOMB JACK	4.690
DARKWING DUCK	5.690
EL IMPERIO CONTRAATACA	5.190
LIBRO DE LA SELVA •	5.990
BAT. TOADS & D. DRAGON •	5.490
MEGAMAN III •	4.490
METROID II •	4.490
DONKEY KONG V •	5.990
KIRBY'S DREAM LAND	4.190
KIRBY'S PINBALL LAND	5.190
MYSTIC QUEST	5.190
NIGEL MANSELL'S	4.490
POPEYE 2	5.190
ROAD RUSH	5.690
LOS PITUFOS •	5.490
WORLD CUP USA 94 •	5.990
TETRIS II •	5.990
SENSIBLE SOCCER •	5.990
INDY I •	5.990
STAR WARS	5.190
SUPER MARIO LAND	4.190
SUPER MARIO LAND II	5.690
SUPER MARIO LAND III	5.690
MORTAL KOMBAT II	5.990
THE SPIRIT OF F-1	5.190
TINY TOONS II	5.190
TOP RANKING TENNIS	4.690
TURTLES 3	5.190
WORLD CUP	4.190
XENON 2	5.190
ZELDA	5.690




¡COLEGA! AHORRATE 300.- "PELAS"
(SOLO EN LOS TITULOS MARCADOS EN ROJO)

OFERTAS SEGA

MEGA DRIVE	P.V.P.
007 JAMES BOND	2.990
ADDAMS FAMILY	5.990
BART'S NIGHTMARE	4.990
CASH DUMMIES	5.990
CRUE BALL	2.990
CYBER BALL	2.990
DICK TRACY	2.990
DOUBLE DRAGON 3	2.990
FATAL REWIND	2.990
G. FOREMAN BOXING	2.990
GODS	2.990
KLAX	2.990
NBA ALL STAR	4.990
PAPERBOY	2.990
PUGGSY	4.490
ROBOCOP III	5.990
SPACE HARRIER II	2.990
SPEED BALL II	2.990
SPIDERMAN X-MEN	5.990
SUMMER CHALLENGER	2.990
TALMIST ADVENTURE	2.990
T-2 JUDGMENT DAY	5.990
WARSPEED	2.990
WC LEADER BOARD	2.990
WIZ'N LIZ	4.490
WRESTLE WAR	2.990
WWF WRESTLEMANIA	2.990
ASTERIX	6.990
JURASSIC PARK	6.990
SONIC SPINBALL	6.990
STREET FIGHTER II	6.990
STRIDER II	3.490
SKYCHIN	2.990
BLADES OF VENGANCE	2.990
BOB	2.990
X-MEN	3.990

MASTER SYSTEM	P.V.P.
ADDAMS FAMILY	4.490
ALIEN 3	2.490
AIRTON SENNA	2.490
BACK OF THE FUTURE	2.490
BART VS THE WORLD	4.490
KLAX	2.490
LEMMINGS	2.490
MARBLE MADNESS	2.490
MERCS	2.490
PACMANIA	2.490
PAPERBOY	2.490
PIT FIGHTER	2.490
PREDATOR 2	2.490
RAINBOW ISLAND	2.490
RENEGADE	2.490
ROBOCOP 3	4.490
SONIC 2	2.990
SPACE GUN	2.490
SPIDERMAN	2.490
T-2 ARCADE	4.490
T-2 JUDGMENT	4.490
ANDRE AGASSI	2.490
DRACULA	2.490

GAME GEAR	P.V.P.
ADDAMS FAMILY	4.490
ALIEN SYNDROME	1.990
BART VS THE WORLD	4.490
CRASH GEAR	2.495
FANTASY ZONE	1.990
INDY III	2.595
KRUSTY'S FUN HOUSE	2.495
KLAX	1.990
MARBLE MADNESS	1.990
POPILS	1.990
PREDATOR 2	2.495
ROBOCOP 3	4.490
SPACE HARRIER II	1.990
SPIDERMAN	2.595
SPIDERMAN 2	2.495
T-2 ARCADE	4.990
T-2 JUDGMENT	4.490
WWF STEEL CAGE	2.495
DRACULA	2.490

OFERTAS GAME BOY

	P.V.P.
ADDAMS FAMILY	2.490
BEST OF THE BEST	2.990
BOULDER DASH	1.995
COOL WORLD	2.490
DENNIS THE MENACE	2.490
DRACULA	2.490
ZOOL	1.990
PINBALL DREAMS	1.990
REN & STIMPY	1.990
ADVENTURE ISLAND II	2.490
GARGOYLES	1.995
KRUSTY'S FUN HOUSE	2.990
NBA	2.995
ROBIN HOOD	2.990
SPIDERMAN	1.995
CASTLE QUEST	2.490
CHUCK ROCK	2.490
CLIFFHANGER	2.490
FELIX THE CAT	2.490
KUNFU MASTER	1.995
MUHAMMED ALI	2.490
STAR TREK	2.490
SUPER JAMES POND	2.490
TERMINATOR 2	2.990
TETRIS	3.990
UNIVERSAL SOLDIER	2.990
NAVY SEALS	2.990
PRINCE VALIANT	2.990
R-TYPE	1.990
SPIDERMAN X-MEN	3.490
TOP GUN	2.990

SUPERCHOLLOS



	P.V.P.	COLEGAS
ELITE NES	8.400	2.250
SUPER TURRICAN NES	8.400	2.250
SUPER KICK OFF NES	8.400	2.650

JOYSTICK TELEMACH	P.V.P.
NINTENDO	7.600
SEGA MEGADRIVE	7.600
SUPER NINTENDO	7.600



NOVEDADES SUPER NINTENDO

	P.V.P.
AERO THE ACROBAT	12.490
ALFRED CHICKEN	11.490
ART OF FIGHTING	12.490
ASTERIX	8.990
BATMAN RETURN	10.590
BUBSY	9.490
CLAY FIGHTER	12.990
CORRE CAMINOS	9.490
DAFFY DUCK	12.490
EMPIRE STRIKE BACK	12.490
EQUINOX	9.390
FINAL FIGHT	11.990
FLASH BACK	9.390
GP 1	10.490
LOS PITUFOS	9.490
LOST VIKINGS	8.490
MERCH WARRIOR	11.990
METAL COMBAT	10.490
MIGHT AND MAGIC II	12.490
MYSTICAL NINJA	11.990
NIGEL MANSELL'S	8.490
PLOK	7.490
ROCK'N ROLL RACING	11.990
SENSIBLE SOCCER	9.390
SKY BLAZER	9.390
SOCCER KID	11.490
SPACE ACE	11.490
STAR WING	9.490
STR. FIGHTER II TURBO	12.490
SUNSET RIDERS	11.990
SUP. MARIO ALL STAR	9.490
SUPER WIDGET	11.400
THE HUMANS	9.490
TOP GEAR 2	12.490
TOTAL CARNAGE	11.990
TUFF ENUFF	11.400
TURN AND BURN	12.490
TURTLES TOURNAMENT	12.490
VIRTUAL SOCCER	11.490
WINTER OLYMPICS	12.490
YOUNG MERLIN	12.490
ZOMBIES	10.490
STUN RACE	11.490
CHOPLIFTER III	9.390
BATTLETOADS & D. DRAGON	9.390
CLAYMATES	9.390
THE KINS OF DRAGON	10.990
KNIGHTS OF ROUND	10.990
SUPER METROID	10.490
PIRATES DARKWATER	9.390
WORIA HEROES	11.990
CHAMPIONS SOCCER	11.490
DRAGON BALL Z	11.490
FIFA SOCCER	11.490
MEGAMAN X	9.490
WORLD CUP STRIKER	12.490
WORLD CUP USA 94	8.990
MORTAL KOMBAT II	11.990

OFERTAS SUPER NINTENDO

	P.V.P.
ADDAMS FAMILY 2	5.490
ANOTHER WORLD	5.490
AXELAY	5.490
BEST OF THE BEST	5.490
BOB	3.990
COOL WORLD	5.490
CRASH DUMMIES	6.990
DARIUS TWIN	4.900
DENNIS THE MENACE	5.490
EARTH DEFENSE FORCE	4.900
G. FOREMAN BOXING	5.490
GODS	5.490
TROLL	2.990
JAMES BOND JR.	3.990
JOHN MADDEN	3.990
DESERT STIKE	5.490
ZOOL	3.990
BATMAN RETURN	5.490
KING ARTHUR'S WORLD	4.900
LEMMINGS	6.900
MORTAL KOMBAT	7.990
MR. NUTZ	5.490
NHLP HOCKEY	3.990
PGA TOUR GOLF	3.990
PILOTWINGS	5.490
PRINCE OF PERSIA	5.490
PUSH OVER	5.490
RIVAL TURF	6.900
ROBOCOP 3	5.490
SPIDERMAN X-MEN	5.490
STREET FIGHTER 2	5.490
SUPER ADV. ISLAND	6.900
TYNGTOOON	5.490
ZOOMBIES	5.490
SUPER ALESTE	4.900
SUPER BOMBERMAN	4.990
SUPER D. DRAGON	6.900
SUPER G. GO	5.490
SUPER JAMES POND	5.490
SUPER OFF ROAD	4.900
SUPER STRIKE GUN	5.490
SUPER SWIV	3.990
SYVALION	5.490
TERMINATOR	6.990
TEST DRIVE	5.490
TOP GEAR	6.900
TRODDLERS	5.490
WARSPEED	5.490
WHIRLO	5.490
W. LEAGUE BASKET.	6.990

PERIFERICOS MEGADRIVE

	P.V.P.
PAD 6 BOTONES	2.990
SG FIGHTER	1.990
MEGASTICK 2	4.690
TURBO TOUCH	1.990
MAVERICK	3.290

PERIFERICOS SUPER NINTENDO

	P.V.P.
ADAPTADOR 6 JUGADORES	3.990
NINTENDO SCORE + 4 JUEGOS	7.990
MAVERICK	3.290
FANTASTIC	5.490
CONTROL PAD	2.490

POR TU COMPRA RECIBIRAS UN REGALO SORPRESA



Tomás Redondo, 1. 1º F
Edificio LUARCA
Tel. (91) 764 39 69
28033 MADRID

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO ______________________ NUEVO [ ]
NOMBRE ______________________ EDAD ________
APELLIDOS ______________________
DIRECCION ______________________
POBLACION ______________ PROVINCIA ______________
CODIGO POSTAL ______________ TELEFONO ______________

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA.

SJ - X - 4

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO: 275 PTAS. PERIFERICOS: 375 PTAS.		
TOTAL		



¿Periférico o cartucho? No lo tenemos muy claro, pero gracias a él podrás rescatar del olvido aquellos SONIC que tanto marcaron tu vida. Y además con una fantástica sorpresa, SONIC & KNUCKLES, un peculiar juego con la garantía del veloz erizo azul.



SONIC & KNUCKLES es posiblemente el primer juego de la historia que incorpora la tecnología del ensamblaje de cartuchos. Una nueva técnica que consiste en dotar al cartucho de un *port* en la parte superior que permite ensamblar otros juegos de la saga SONIC con resultados increíbles. Estos van desde añadir rondas extra de bonus, intros y presentaciones totalmente inéditas o, la más importante, poder jugar con Knuckles en el SONIC 2 y SONIC 3. Es algo así como un ***Action Replay*** con los códigos ya introducidos, pero con un añadido extra: **SONIC & KNUCKLES**, el juego. Se trata, como no, de la última entrega de las aventuras de Sonic y su nuevo aliado, Knuckles, en su eterno enfrentamiento con las hordas de Robotnik. Estamos ante un juego totalmente inédito, compuesto de cuatro largas fases en el planeta Moebius, en lo que a buen seguro es la aventura más complicada y difícil de toda la saga. Visto todo esto, el resultado no podría ser más alucinante. Es como tener tres cartuchos en uno. Resumir toda la historia de SONIC en un macrojuego de tama-

CON LA AYUDA DE MIS AMIGOS

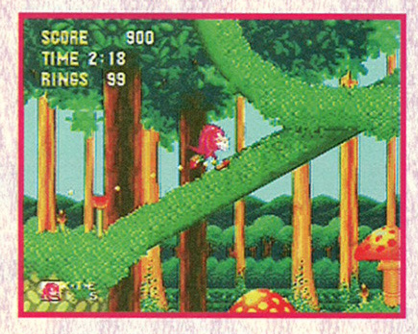




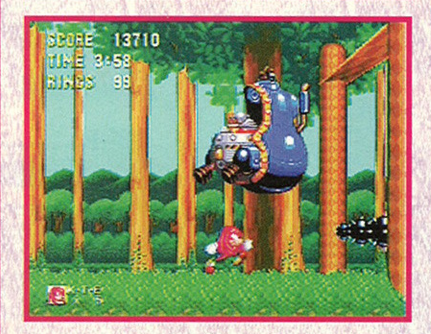
Por suerte para ellos, no toda la fauna de Moebius está al servicio de Robotnik. Tanto Sonic como Knuckles cuentan con una serie de aliados que les ayudarán en los momentos más cruciales.

MAS QUE

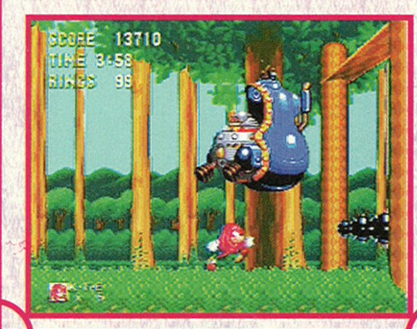
FASE 1







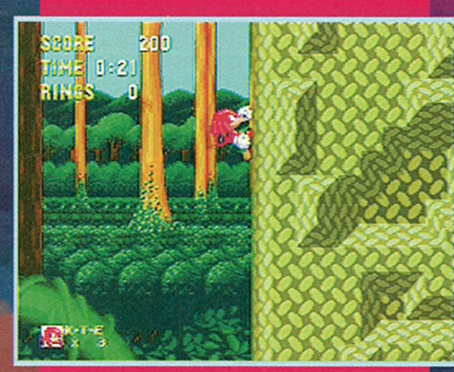




PODERES

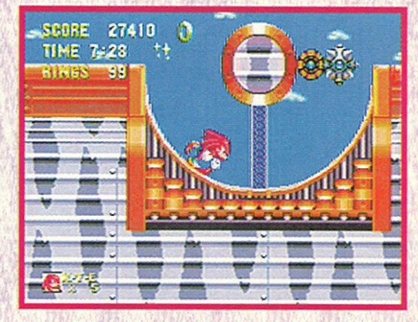


Lejos de ser un mero satélite de Sonic (como el pesado de Tails), Knuckles ha desarrollado habilidades que le convierten en una auténtica máquina de recolectar anillos. Para empezar, puede planear desde cualquier altura, lo que le permite atravesar por los aires grandes distancias de mapeado. Su otra gran virtud consiste en sus puntiagudos y afilados puños. Con ellos puede escalar cualquier pared o superficie, además de destrozar los bloques de piedra de una manera tan fulminante como efectiva.





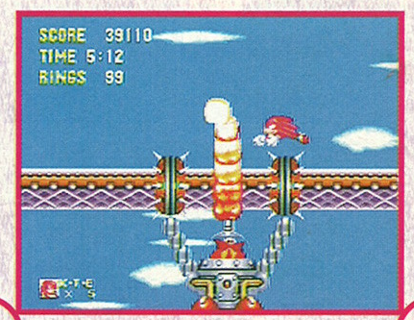
FASE 2











UN SIMPLE JUEGO

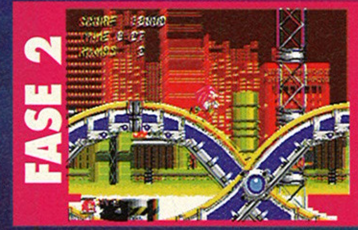




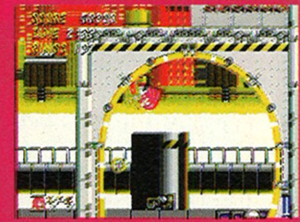




Si hay un cartucho beneficiado con su conexión al **SONIC & KNUCKLES** es, sin lugar a dudas, el SONIC 2. Si de por sí este juego ya era uno de los mejores episodios de la saga, la incorporación de Knuckles eleva al infinito las posibilidades de juego gracias a sus nuevos movimientos, que permiten acceder a nuevos lugares que con Sonic y Tails eran una tarea casi imposible. Esto hace que incluso los jugadores más expertos, aquellos que incluso ya se han acabado el juego varias veces, vuelvan a





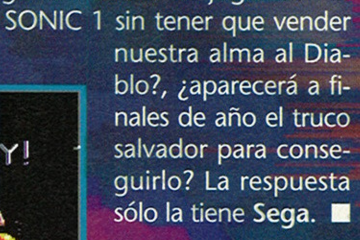


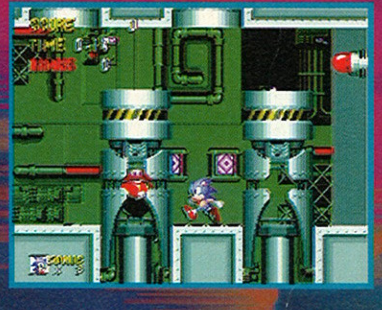


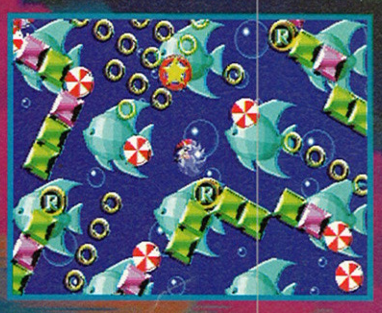
Si pensabais pasearos por las praderas de Green Hill de la mano de Knuckles, mejor olvidadlo, porque por muy absurdo que parezca, **SONIC & KNUCKLES** es totalmente incompatible con SONIC 1. O al menos eso es lo que nos dice **Sega**, porque la verdad es que nosotros no pondríamos la mano en el fuego. Una trilogía de juegos que utiliza la misma clave de ***Action Replay*** da que pensar. ¿Habrá algúna manera de jugar con el SONIC 1 sin tener que vender nuestra alma al Diablo?, ¿aparecerá a finales de año el truco salvador para conseguirlo? La respuesta sólo la tiene **Sega**. ■

















SONIC 1 sigue siendo el mejor de todos con diferencia. Un clásico incombustible a sus secuelas.









FASE 3

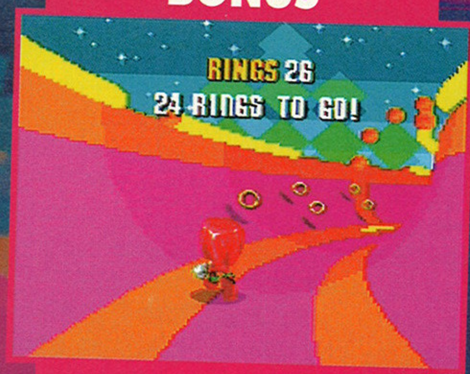


NUEVAS HABILIDADES

La capacidad de planear en el aire de Knuckles, además de colgarse de las paredes, no sólo varía la mecánica de atravesar fases, sino que facilita bastante los enfrentamientos con Robotnik al final de cada nivel. En Casino Night, por ejemplo, esta táctica es super efectiva de cara al gigantesco pinball de Robotnik.



BONUS



Atraviesa un túnel en busca de las esmeraldas del Chaos. Incorpora la novedad de correr con Knuckles.









FASE 4

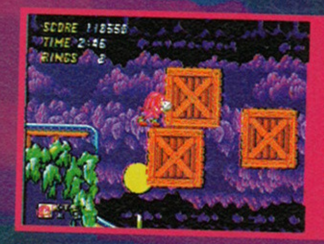
recuperar un cartucho que ya creían muerto. Es toda una delicia trepar por las paredes de Chemical Plant y descubrir por fín que demonios había en lo más alto del segundo nivel. O, por qué no, recorrer volando el precioso cielo de Hill Top. Y lo bueno no acaba aquí. Lejos de añadir una simple pantalla de título (como en el SONIC 3), la pantalla de presentación de SONIC 2 es totalmente nueva, con una animación inédita de Knuckles que da pie a un gran número de pequeños y maravillosos detalles verdaderamente trabajados. El más llamativo de ellos se encuentra en Casino Night, más concretamente en las máquinas recreativas, en las que la cara de Sonic ha sido cambiada por la de Knuckles. Es curiosa la pantalla de continuación, con pequeños Knuckles pidiendo como locos una nueva oportunidad. Incluso las demos del juego están protagonizadas por este nuevo personaje. **SONIC & KNUCKLES** convierte a SONIC 2 en una joya magistral.







FASE 5







FASE 6

VALORACION: 92

LO MEJOR: Todo un pequeño mundo de nuevos detalles.

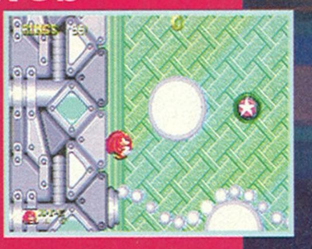
LO PEOR: Se ha eliminado el modo de dos jugadores.



LAS FASES DE BONUS

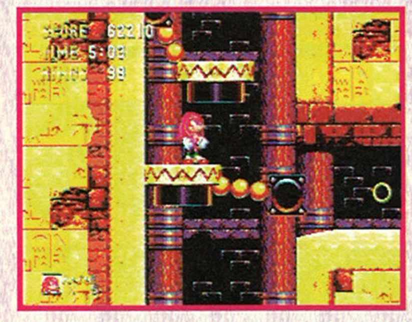




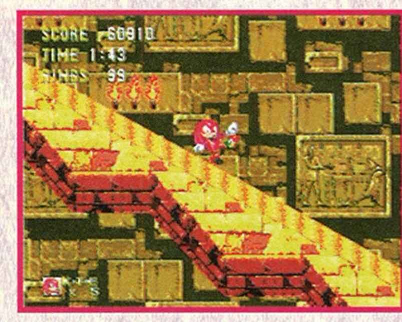


Al igual que en SONIC 3, a lo largo y ancho del mapeado de cada fase se encuentran una serie de anillos gigantes que nos trasladarán a la conocida fase de bonus de la esfera gigante y las pelotitas azules. Por el contrario, la fase de bonus del poste sí es totalmente nueva y consiste en una extraña mezcla de pinball, bola loca y la taba del tío Bernardo.

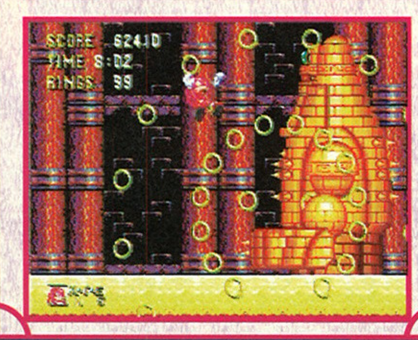
FASE 3











ño descomunal que hará las delicias de todos los usuarios, ya que podrán desempolvar sus viejos cartuchos y darles nuevos aires. **SONIC & KNUCKLES** es compatible con SONIC 2 y 3, pero se olvida totalmente del mejor SONIC de todos, el primero. Por ilógico que esto parezca, los señores de **Sega** han pasado olímpicamente del título de ***Mega Drive*** más vendido de la historia y han ido directamente a los demás episodios de la





saga, que aunque buenos, son claramente inferiores. Pueden haber varias explicaciones a ésto: o bien que sea incompatible (lo que parece lo menos probable, ya que si metemos cualquier cartucho de los SONIC con un ***Action Replay***, veremos que el mismo código de vidas infinitas sirve exactamente para los tres, lo cual dice mucho sobre su compatibilidad), o bien que **Sega** haya protegido el juego con un código o combi-

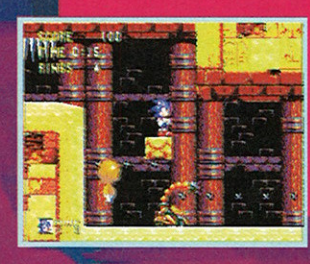
LA OTRA OPCION







Además de la novedad de controlar a Knuckles, Sega no se ha olvidado de incluir al verdadero protagonista de la saga y su inseparable amigo: Sonic y Tails. Aunque ninguno de los dos cuenta con la excepcional habilidad para trepar y planear de Knuckles, siguen siendo los más rápidos y ágiles en el salto.











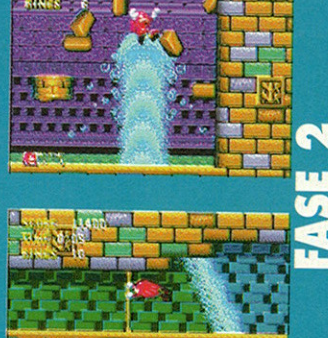


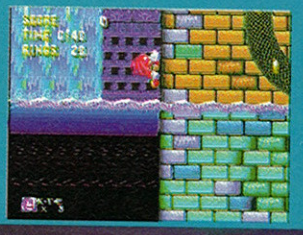





FASE 1

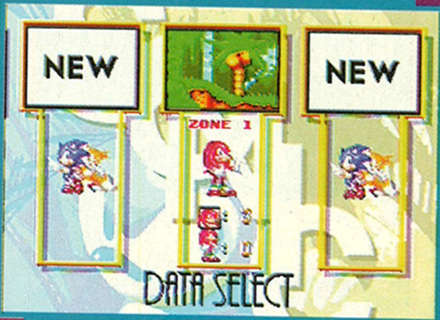







FASE 2

¡POR FIN!

Knuckles hace su aparición en el menú de personajes.

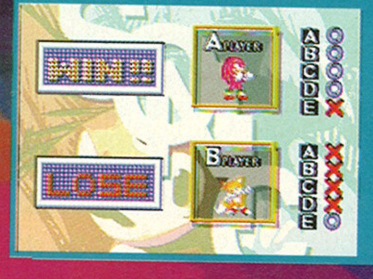
Desgraciadamente, no se sabe si porque es más nuevo y ya estaba preparado para la conexión, o por una menor atención por parte de los programadores, el SONIC 3 no sufre demasiados cambios si lo conectamos al **SONIC & KNUCKLES**. El desarrollo de las fases ya no varía tanto si elegimos a Knuckles, e incluso resulta más difícil todavía en algunos niveles debido a la lentitud de este nuevo personaje en el agua. Por el contrario, en su favor hay que resaltar el hecho de que se han dejado las demás opciones de juego, incluida la de jugar con Knuckles. Se conserva el modo de competición para dos jugadores, además de permitir jugar con Sonic y Tails. Destacamos la nueva fase de bonus, realmente impresionante. ■

VALORACION: 90

LO MEJOR: La nueva fase de bonus.

LO PEOR: Pocas imágenes.

SIN CAMBIOS



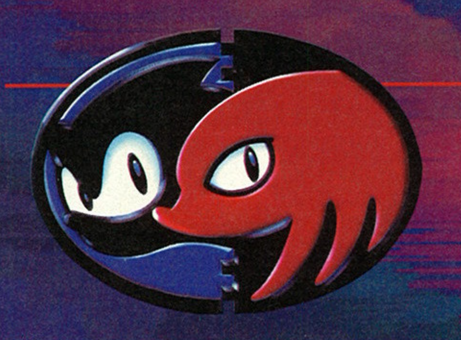
El modo de dos jugadores no ha sufrido cambio alguno, aunque sigue siendo uno de los puntos fuertes.



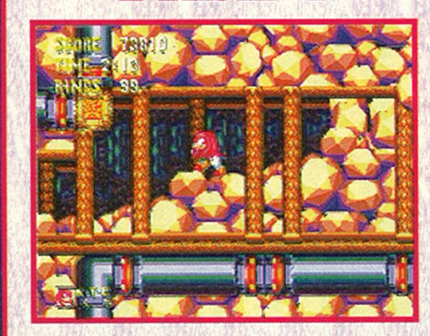
UNA NUEVA FASE DE BONUS



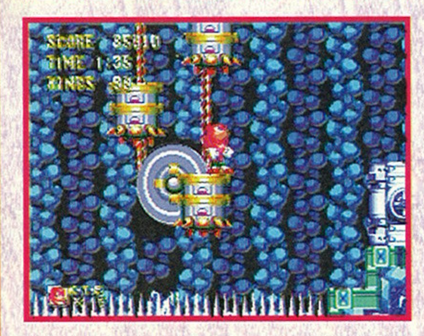

Mientras que la fase de los anillos gigantes permanece exacta, se ha añadido un pequeño homenaje a la fase de bonus del primer Sonic.

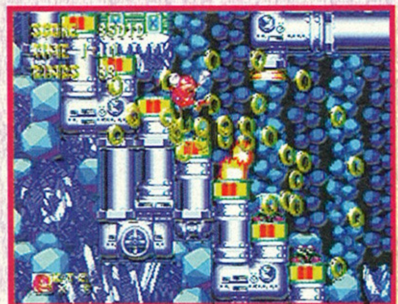


FASE 4



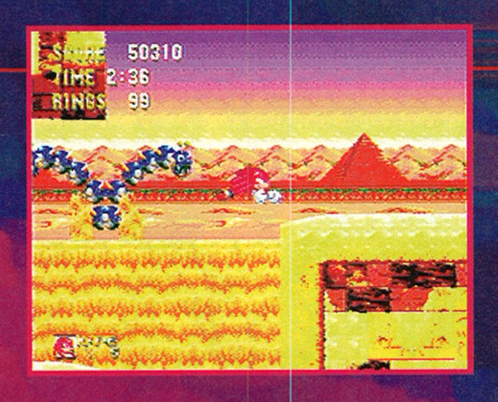




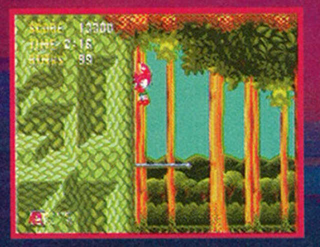


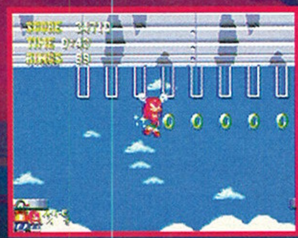












nación de teclas especial, soltando el gran bombazo de la compatibilidad posteriormente. Esto último no es precisamente extraño. De hecho, **Capcom** , por poner un ejemplo, es especialista en ocultar menús y opciones secretas en todos los STREET FIGHTER II, como el truco del Champion Edition en el primer STREET FIGHTER II para ***Super NES***. De todas formas, sería bastante lógico que oculten un truco, ya que de no haberlo se pierde un gran número de compradores potenciales, que en posesión tan sólo del primer SONIC, iban a ver sus ilusiones de jugar con Knuckles por los suelos.

La otra pega que se le ve al juego es referente al aspecto gráfico, bastante más descuidado que el de sus predecesores. En especial el de la primera fase, Mushroom Hill, decorada con unos pocos planos de scroll, y unos troncos de árbol que parecen sacados de ***Master System***. Por suerte, en el otro lado de la balanza te-





LA BUSQUEDA DEL MONITOR





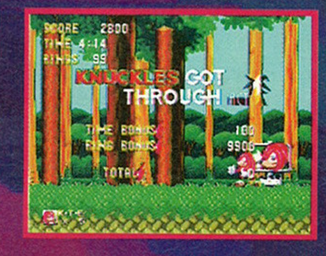
Además de la velocidad, la inmunidad temporal y el escudo standard, Knuckles cuenta con tres nuevos escudos (los mismos del SONIC 3 original): escudo de fuego, escudo burbuja y escudo imán.



GADGET









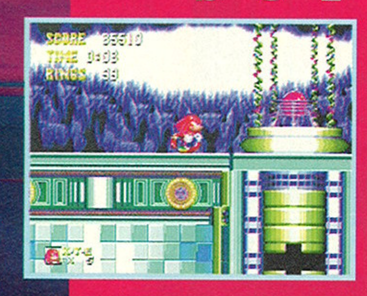






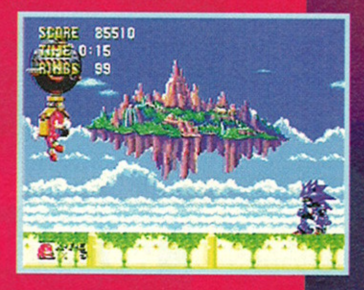
Gracias a estos artilugios, se podrá acceder a niveles superiores aparentemente inaccesibles. Gran detalle.

SUPER METAL SONIC







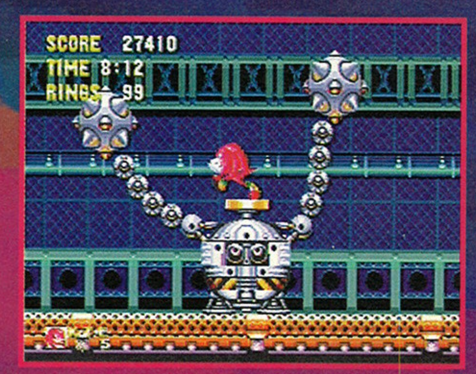


Cuando parecía que tras SONIC CD la leyenda de Metal Sonic se había diluido para siempre en las nieblas del tiempo, la mortífera creación del Dr. Robotnik ha vuelto a la luz. Su misión: acabar de una vez por todas con Sonic y de paso, con su nuevo socio, Knuckles. Para ello dispone de un nuevo poder que le convierte en un ser todopoderoso e invencible. El terror y la destrucción se llama Super Metal Sonic.











nemos las animaciones de Sonic, y sobre todo las de Knuckles. Este último es realmente el punto fuerte del programa, robándole incluso el protagonismo al mismo Sonic gracias a sus chulescas poses y la posibilidad de volar y trepar con él. Se le augura un buen porvenir dentro de las futuras aventuras del erizo azul, o incluso fuera de ellas.

La música y los efectos de sonoros están bien hechos, pero se echan de menos las trabajadas melodías de los anteriores SONIC, sobre todo las de los dos primeros. En cuanto a la jugabilidad no hay hay nada que discutir. Un juego de Sonic es un juego de Sonic y siempre son jugables y divertidos por definición. Además se añade la oportunidad de jugar con Knuckles, todo un hallazgo de personaje que «casca» a los enemigos con los puños, trepa por las paredes más angostas y planea por el aire que es una delicia. Si este personaje ya es todo un hallazgo en este nuevo juego, os podéis imaginar lo que significa jugar con él en SONIC 2 y SONIC 3: toda una gozada.

Resumiendo, **SONIC & KNUCKLES** es un notable cartucho de plataformas y sobre todo un excelente periférico que te hará vivir nuevas emociones con cartuchos que ya creías olvidados. Imprescindible para los amantes del erizo azul.

Némesis



StuntRace FX



4WD

Estructura: fuerte
Aceleracion: rapida
Velocidad maxima: 100 mph
Direccion: pesada
Agarre: alto

Coupé

Estructura: media
Aceleracion: media
Velocidad maxima: 120 mph
Direccion: media
Agarre: bajo



F-Type

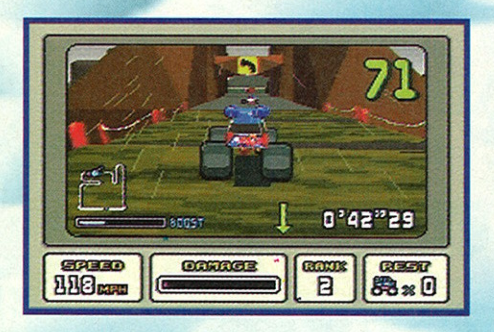
Estructura: Débil
Aceleracion: lenta
Velocidad maxima: 140 mph
Direccion: ligera
Agarre: medio

2WD

Estructura: media
Aceleracion: buena
Velocidad maxima: 140 mph
Direccion: ligerisima
Agarre: Alto

VECTORES DE CARRERAS

Por fin tenemos entre nosotros un cartucho que en un futuro no muy lejano servirá como ejemplo de lo que eran capaces de hacer las consolas de 16 bits. STUNT RACE FX pone epílogo a un extenso periodo de investigación cuyo fruto más maduro es esta creación avalada por el genio de los genios, Shigueru Miyamoto, padre de las mejores sagas made in Nintendo.

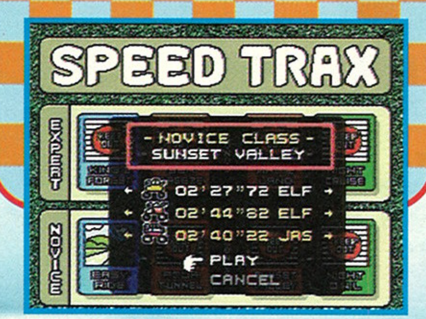


El mes pasado ya tuvisteis el placer de disfrutar con una excelente preview del nuevo prodigio equipado con la segunda generación del ***chip Super FX***. Desde este instante, **STUNT RACE FX** se convierte en el nuevo buque insignia de la tecnología **Nintendo**, que toma el relevo de uno de los mayores éxitos de la historia de la compañía: STAR WING. **Argonaut Software** y el equipo **R&D1** de **Nintendo** pusieron punto y final, tras un año y medio de desarrollo, al proyecto **STUNT RACE FX** el pasado mes de mayo. La primera versión comercializada fué la japonesa (*of course*) bajo el nombre WILDTRAX. Posteriormente, dos meses después, visitó las tiendas de Estados Unidos, y durante este mes de Septiembre inundará toda Europa. Muchas son las ventajas que incorpora el más que me-



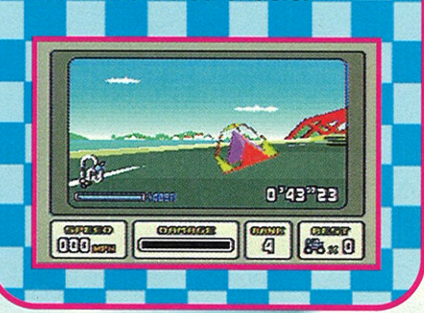
BATTERY BACK-UP

Nuestras tres iniciales favoritas. Todos los mejores tiempos de las cuatro modalidades serán almacenados en la potente Battery Back-up de STUNT RACE FX. Gracias.



DAMAGE OFF

Necesarias para reparar parte de los daños que sufre nuestro vehículo durante la tormentosa competición. Especialmente recomendables para el F-Type por la extremada debilidad de su chasis.



EXTRA BOOST

Las estrellas azules repondrán parte de nuestra valiosa reserva de Boost. En los circuitos avanzados será totalmente imprescindible recoger todas para salvar los exigente límites de tiempo.



EASY RIDE



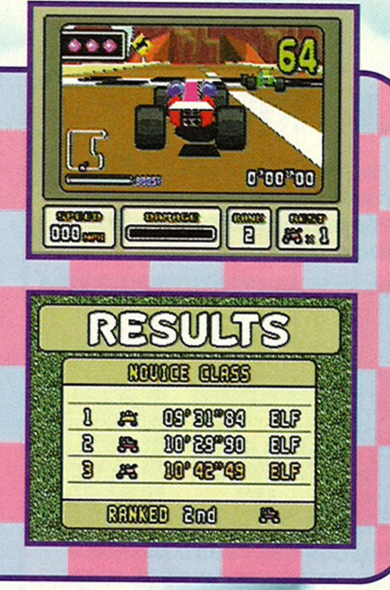
AQUA TUNNEL





SPEED TRAX

La prueba reina de Stunt Race FX consta de 12 circuitos en un total de tres categorías (Novice, Expert y Master) con cuatro circuitos en cada una de ellas. En un principio solo tendremos acceso a las categorías Novice y Expert, pero una vez completadas éstas la Master Class se abrirá ante nuestros ojos. Como ya os comenté en la Super Preview del mes pasado, los requisitos para continuar circuito tras circuito son llegar entre los tres primeros y salvar los límites de tiempo. Una vez completada la Master Class podremos utilizar la 2WD en todos los circuitos.



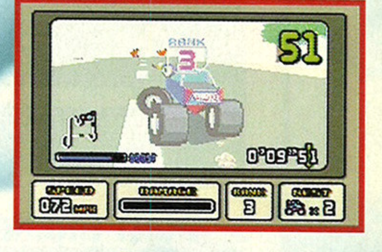
SUNSET VALLEY



NIGHT OWL



KING´ S FOREST



jorado ***Chip Super FX***, las cuales le permiten doblar su velocidad de proceso alcanzando unos prometedores 22 Mhz. Este empujoncito matemático le permite desplazar vectores con cierta gallardía, incluir mas *texture mapping* en sprites y escenarios, utilizar fuentes de luz real y emplear espectaculares rutinas de scaling vectorial realmente necesarias e idóneas para este género de *racing games*. **STUNT RACE FX** hereda la sagradas líneas maestras de jugabilidad **Nintendo** para dar forma al juego de carreras más completo y divertido del momento, sólo superado en algunos aspectos competitivos por el incunable **SUPER MARIO KART** de grato recuerdo para todos. Pero como viene siendo habitual con todos los títulos que produce **Nintendo** a lo largo del año, no sólo predominan los necesarios avances tecnológicos, el imprescindible e insustituible factor jugabi-



La opción aburrimiento no ha sido contemplada por los creadores del juego.

STUNT TRAX

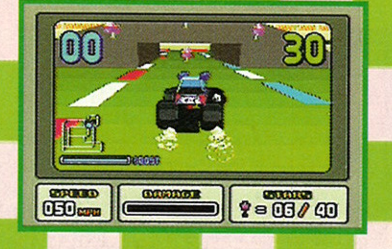


La modalidad más movidita y accidentada de STUNT RACE FX recibe el nombre de Stunt Trax. Esta categoría está compuesta por cuatro circuitos iniciales, Rock Field, Up´n Down, Ice Dance, Blue Lake y uno sorpresa llamado Radio control.
En los cuatro primeros tendremos que recoger el máximo número de estrellas (hay un total de 40) en el tiempo marcado.
El circuito Radio Control sólo estará disponible cuando completemos los cuatro circuitos Stunt. En él nuestro objetivo será destrozar a los tres oponentes en el menor tiempo posible.

ROCK FIELD



UP´ N DOWN



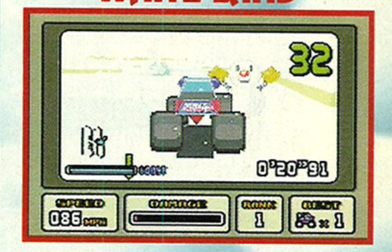
ICE DANCE



SEA BREEZE



WHITE LAND



RADIO CONTROL



BLUE LAKE



NIGHT CRUISE



BATTLE TRAX

El modo de dos jugadores de STUNT RACE FX no alcanza la brillantez del resto del cartucho pero aún así supone un gran detalle para los amantes de los retos compartidos. El único pero del juego.



Tendremos a nuestra disposición cuatro circuitos diferentes y la voluntaria participación de la computadora si el segundo jugador hace caso omiso del control pad. Un duelo frente a frente.

MARINE PIPE
COTTON FARM



PORT ARENA
TOXIC DESERT



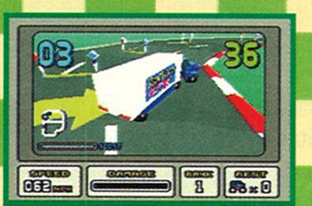
BONUS





Tras finalizar con éxito los dos primeros circuitos en cualquiera de las tres categorías del modo Speed Trax participaremos en los ansiados bonus. Olvidad vuestro vehículo habitual y prepararos para pilotar un aparatoso trailer articulado.





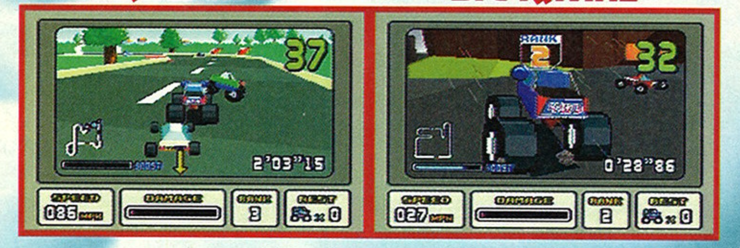
Nuestro objetivo será derribar banderas para conseguir tiempo extra y dar alguna que otra vuelta al circuito para aumentar nuestro casillero de vidas.



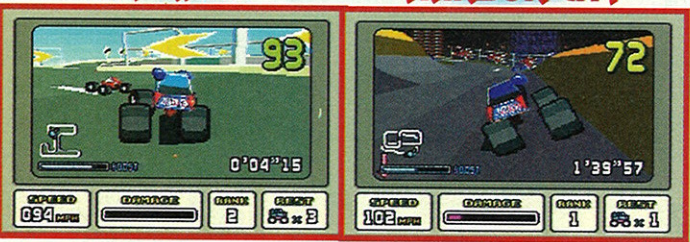
lidad se convierte en el protagonista principal elevando la calidad global de **STUNT RACE FX** a lo más alto del podio. **STUNT RACE FX** ha nacido para ganar y sus características no hacen más que corroborarlo. Encontrar hoy en día un juego que nos permita elegir entre cuatro vehículos, competir en cuatro mo-

MASTER CLASS

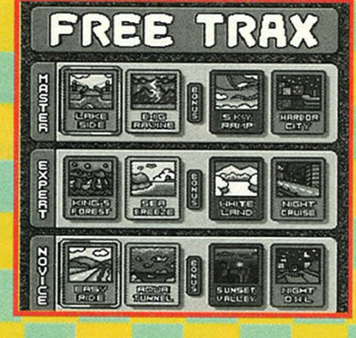
LAKE SIDE
BIG RAVINE



SKY RAMP
HARBOR CITY



FREE TRAX



Los doce circuitos del modo Speed Trax estarán a nuestra completa disposición, siempre que hayamos completado las tres categorías anteriores. Así corretearemos por ellos con la única excusa de mejorar nuestros tiempos.







MIL Y UN DETALLES

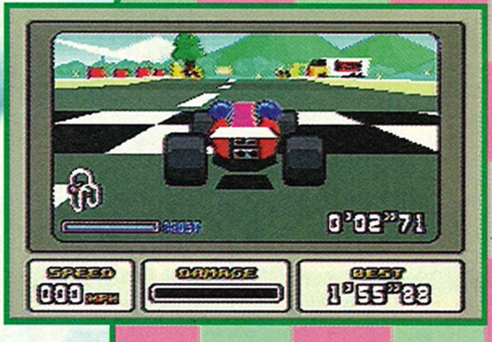
Nintendo ha incluido docenas de detalles asombrosos que realzan la calidad total del juego: estampidas de caballos, camiones que cruzan la carretera, la lluvia chocando contra nuestro parabrisas, un avión surcando los cielos, galeones piratas, dinosaurios, naves Arwing...No falta de nada.

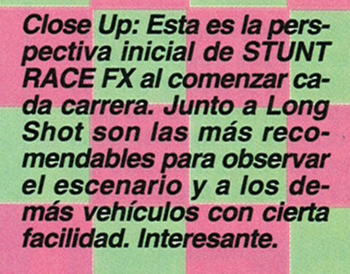




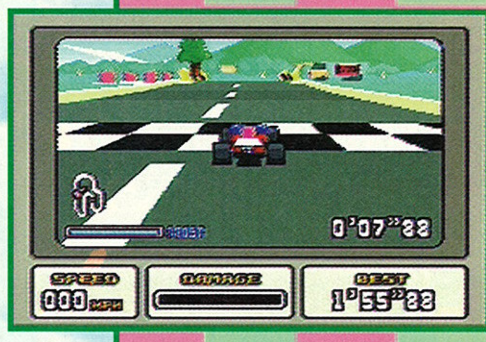


PERSPECTIVAS

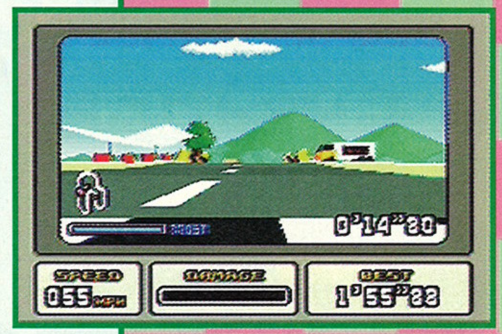




Close Up: Esta es la perspectiva inicial de STUNT RACE FX al comenzar cada carrera. Junto a Long Shot son las más recomendables para observar el escenario y a los demás vehículos con cierta facilidad. Interesante.



Long Shot: Pulsa Select una vez y obtendrás un mayor campo visual que te permitirá dominar todos los recodos de cada circuito y anticiparte de esa manera a las diabólicas maniobras de los otros vehículos rivales.

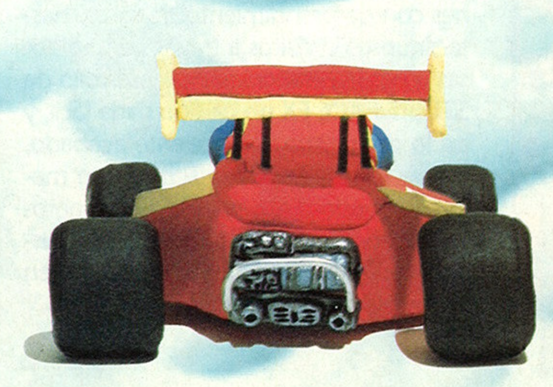


Cock Pit: La segunda pulsación sobre Select nos introducirá en la cabina del vehículo. Vértigo, pavor y escalofríos serán las tres palabras que acudan a vuestro cerebro. Totalmente ecomendado para expertos y amantes de sensaciones fuertes.



L,R y Select: Perspectiva aérea forzada como en la fase de bonus. Un buen detalle de Nintendo que solo los puristas sabrán degustar. Complica un poquito más las labores conductoras al jugador, añadiendo espectacularidad al juego.









SUPER SALTO

Si pulsamos el botón X durante la carrera nuestro vehículo utilizará el poder de sus amortiguadores para no perder el control en los cambios de rasante. Un buen uso os permitirá rebajar segundos.



dalidades diferentes y recorrer más de 20 circuitos disputándonos el primer lugar con otros tres jugadores no es nada fácil. Y todo esto sin entrar en detalles como las cuatro vistas diferentes de cada vehículo, los originales rondas de bonus a bordo de un camión articulado de gran tonelaje, el circuito de Radio Control o el potente *Battery Back-Up* que almacenará todo cuanto suceda en el cartucho, desde nuestras iniciales hasta los tres mejores tiempos en todas las modalidades. Una auténtica maravilla. La segunda generación del ***Super FX*** ha permitido crear un entorno tridimensional perfecto, casi con vida propia, donde vectores, luz en tiempo real, *Texture Mapping* y scaling conviven a la perfección para meternos de lleno en cada circuito. Estos van desde autopistas sobre el mar, circuitos campestres con niebla incluida, abruptos cañones con desprendimiento de rocas, hasta sinuosos circuitos a través de populosas urbes. La elaboración y desarrollo de **STUNT RACE FX** no ha sido nada fácil, y así lo demuestra su excelente acabado, al que sólo se le puede achacar un mejorable modo *2 Player*. La leyenda motorizada de **Nintendo** está dispuesta a escribir su nombre con letras de platino en el libro sagrado del videojuego.

THE ELF

TRUCO PAUSA

Pulsa Start para hacer pausa. X e Y acelerarán al simpático vehículo, L y R ralentizarán la acción y Select invertirá el sentido de la animación.



TRUCO STARWING

En el circuito Night Cruise de la modalidad Expert hay tres carteles de STAR FOX. Choca contra todos ellos, caerán al suelo, y antes de penetrar en el túnel una nave Arwing te recompensará con Extra Boost.







NINTENDO
NINTENDO
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 3
CIRCUITOS ◆ 24
CONTINUACIONES ◆ 0
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ El chip Super FX controla a la perfección el entorno vectorial del juego.

▲ Vectoriales, texture mapping, scaling y una perfecta sensación de velocidad.

85

MUSICA

▲ Rítmicas e impecables melodías que acompañan el desarrollo del juego.

▲ Excelente calidad en los sampleados de los instrumentos de la presentación.



SONIDO FX

▲ Otra de las características destacables del último cartucho de Nintendo.

▲ El rugir de los motores, choques, paso por túneles y demás efectos ambientales.



JUGABILIDAD

▲ Un sobresaliente alto en el apartado más importante de un juego.

▲ La enorme cantidad de modalidades, circuitos y vehículos disponibles.



GLOBAL

95

Tras un largo año de espera, Stunt Race FX demuestra una vez más que Nintendo sigue regalando a sus millones de usuarios los cartuchos más sobresalientes, jugable y técnicamente hablando, del año. En el partado técnico mención especial para la meritoria labor de ese pequeño prodigio tecnológico llamado Chip Super FX de segunda generación. Bravo.

CON CEAC NO HAY DISTANCIAS

Aprende practicando

Para que aprendas practicando. Una formación completa y profesional necesita poner en práctica los conocimientos teóricos. Por eso CEAC incorpora todo el material de prácticas que necesitas. Para que no te falte de nada. Más de un millón de alumnos que han confiado en nosotros nos han enseñado a trabajar así.



APRENDE EN CASA, *a tu ritmo, sin horarios ni desplazamientos. Con CEAC podrás aprender sin privarte de nada. ¡Más cómodo imposible!*

TENDRÁS UN PROFESOR A MANO, *al que podrás consultar tus dudas por teléfono, por fax... o como tú prefieras. Con CEAC no estarás solo.*

DISPONES DE TODO EL MATERIAL PEDAGÓGICO *desde el primer día, con todo el material de prácticas, vídeos y casetes en los cursos que lo requieran para aprender de una forma clara y amena.*



CONSEGUIRÁS TU DIPLOMA CEAC *que acreditará tus conocimientos y demostrará tu dedicación y profesionalidad.*

CON LA GARANTÍA CEAC, *porque CEAC es una gran institución en la enseñanza. Casi 50 años de experiencia nos permiten hoy ofrecer una pedagogía de vanguardia. Y como garantía de esta confianza, si al terminar el curso no te consideras satisfecho, te reembolsaremos los honorarios abonados.*

CEAC

Siempre cerca de ti

(93) 247 33 55

Servicio de información 24 h.

INFORMÁTICA
- Introducción a la Informática
- Analista Programador • Basic
- Sistema Operativo DOS
- WordPerfect • LOTUS 1-2-3
- dBASE
- Master en Ofimática NUEVOS

CULTURALES
- Graduado Escolar
- Puericultura y Educación Preescolar
- Psicología
- Oposiciones a la Admón. del Estado y la S. Social
- Técnicas de Estudio y Lectura Rápida
- Guitarra NUEVO

DELINEACIÓN
- General • Mecánica
- Construcción

ELECTRÓNICA
- Electrónica y Microelectrónica
- Electrónica Digital

CONTABILIDAD Y GESTION EMPRESARIAL
- Contabilidad con Servicio de Actualización
- Contabilidad y Control Presupuestario
- Jefe de Contabilidad
- Jefe Administrativo
- Jefe de Ventas • Marketing
- Tributación y Asesoria Fiscal
- Gestión del Establecimiento Detallista NUEVO

IDIOMAS
- Inglés • Inglés con Vídeo
- Francés

BELLEZA Y MODA
- Esteticista (con y sin vídeos) NUEVO
- Corte y Confección con Casetes
- Diseño de Modas
- Peluquería NUEVO

CONSTRUCCIÓN
- Maestro Albañil
- Técnico en Construcción

TÉCNICOS EN INSTALACIONES
- Fontanería
- Instalador Electricista: General, de Viviendas y de Industrias
- Técnico Electricista • Jardinería
- Técnico en Diseño de Cocinas
- Climatización
- Instalador de Gas NUEVOS
- Instalador de Antenas

AUTOMOCION
- Mecánico de Automóviles
- Mecánico de Motos
- Chapa y Pintura
- Electrónica y Electricidad del Automóvil

DIBUJO, PINTURA Y DECORACION
- Dibujo: Artístico, de Chistes, de Historietas, de Caricaturas
- Pintura al Óleo
- Decoración

IMAGEN
- Fotografía • Vídeo

INFÓRMATE GRATIS Y SIN COMPROMISO

Si deseas recibir información gratuita sobre nuestros cursos, rellena en mayúsculas este cupón y envíalo a CEAC, C/ Aragón 472, 08013 Barcelona. También puedes solicitar información llamándonos al telf. (93) 247 33 55

Deseo información del Curso de ______

Nombre y apellidos ______

Domicilio ______

______

Nº ______ *Piso* ______ *Puerta* ______ *C.P.* ______

Población ______

Provincia ______ *Tel.* ______

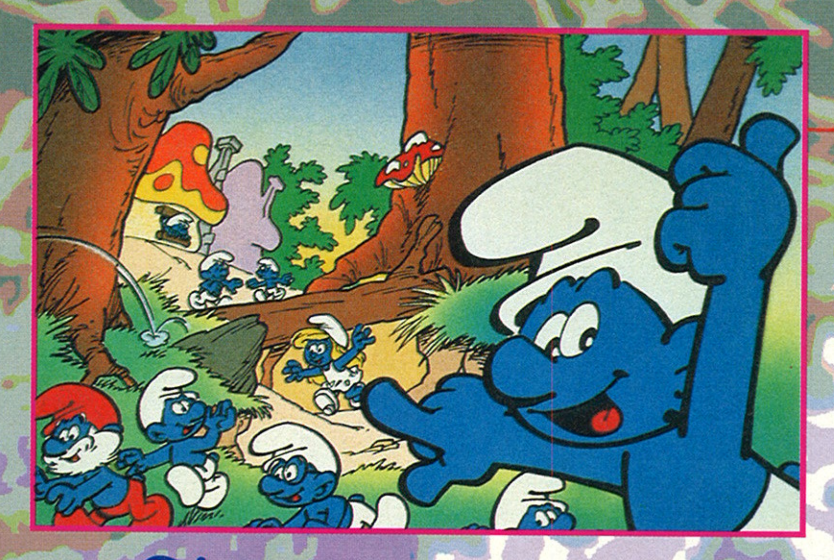
Fecha nacimiento ______ *Profesión* ______

Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)

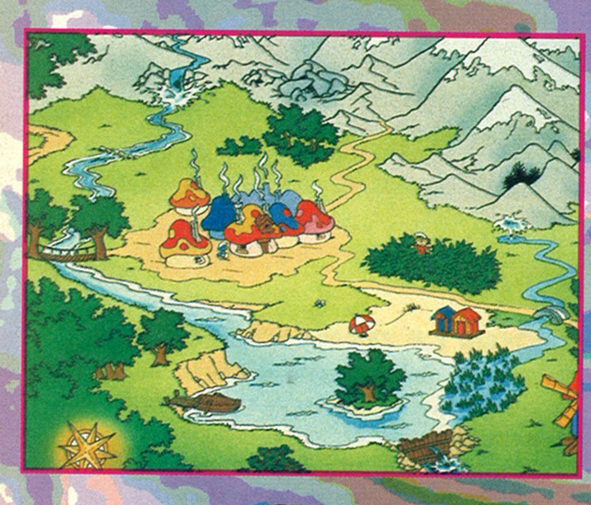
3V401

LOS PITUFOS

La compañía francesa Infogrames está dispuesta a inundar el panorama informático con más y más versiones de los azulados pitufos. La adaptación para Super Nintendo mejora considerablemente la jugabilidad que ya exhibía en su anterior entrega para la pequeña portátil de Nintendo.



EL PEQUEÑO AZUL





Pese a que esta versión para *Super Nintendo* no ha sido programada por los inigualables españolitos de **New Frontier** (esperemos que algún día se les dé la ocasión de trabajar con los 16 bits), merece la pena mencionar el hecho que supone haber comprimido los quince niveles de que consta el juego (con enemigos de final de fase y un sinfín de gráficos y decorados incluidos), en la ridícula cantidad de 8 megas.

Es el aspecto gráfico el que más sorprenderá a todos los afortunados futuros poseedores de este cartucho. Pese a contar con tan solo ocho megas de información, el juego cuenta con unos sprites de tamaño considerable que merecen el calificativo de exagerados cuando en nuestra pantalla aparecen Azrael y Gargamel. Este último, sobre todo, cuenta con unas dimensiones realmente importantes, solo equiparables a la terrible dificultad que encontraremos cuando intentemos acabar con él.

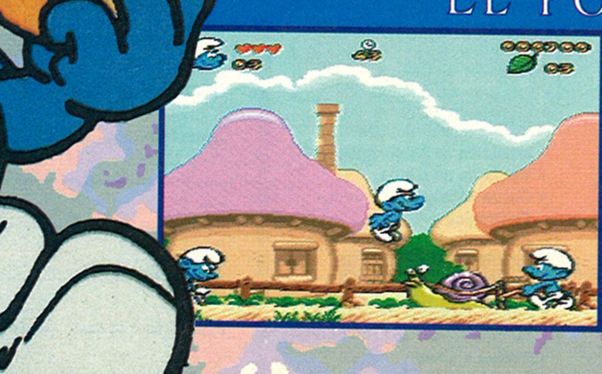
Los dieciséis niveles, además, cuentan con sus decorados y enemigos propios.

DETONADORES



En nuestro periplo montañeo encontraremos innumerables detonadores que deberemos activar para abrir nuevos caminos por los que continuar la aventura.

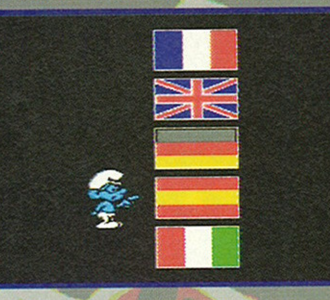














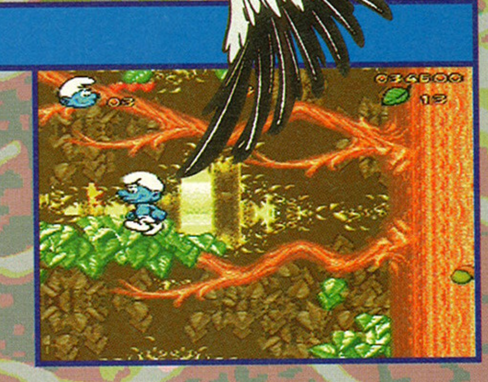


LA SELVA

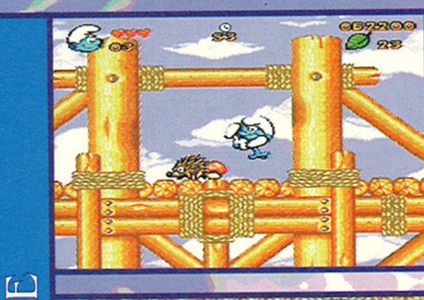






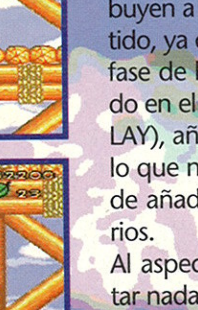


EL PUENTE





Decorados cuyo colorido se equipara, e incluso supera en ocasiones, a los de la serie original que tan vista tenemos los españoles. Los recursos gráficos contribuyen a elevar la puntuación en este sentido, ya que efectos de luz como los de la fase de las cavernas, o el *modo 7* utilizado en el nivel del trineo (al estilo del AXELAY), añaden espectacularidad a un título que no habría necesitado de este tipo de añadidos para encandilar a los usuarios.



Al aspecto sonoro no se le puede objetar nada, ya que cuenta con todo tipo de melodías y efectos de sonido de gran calidad. Las partituras, tremendamente pegadizas, están desarrolladas con una exquisitez total, lo que impide que en algún momento puedan llegar a cansar. Los efectos de sonido, sin llegar a estar especialmente desarrollados, sí siguen las pautas que un juego de este tipo, con personajes de dibujos animados como protagonistas, requiere.

El principal defecto de este juego no lo encontramos en ninguno de los aspec-

LA SELVA NEGRA







EL LAGO

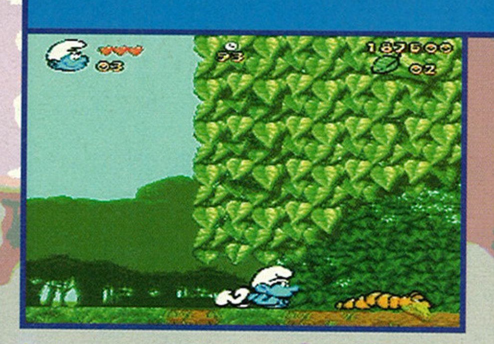






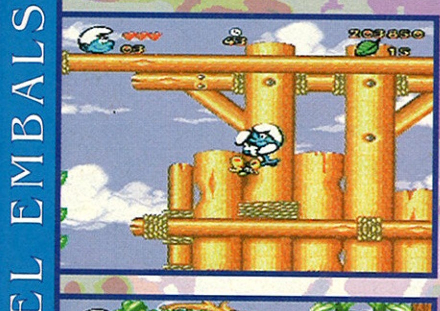


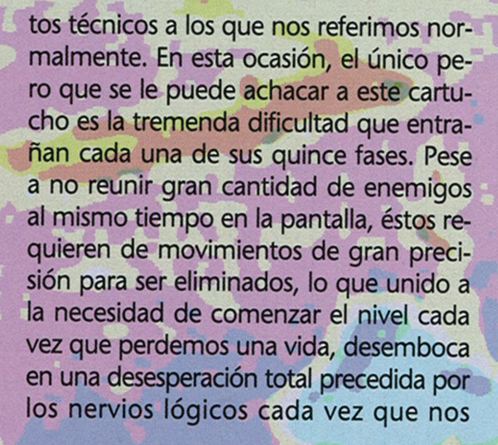
EL CAMPO





EL EMBALSE

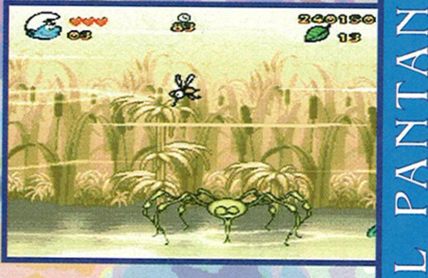
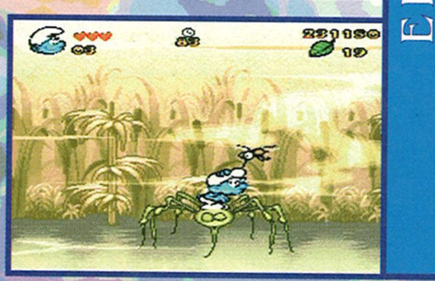
tos técnicos a los que nos referimos normalmente. En esta ocasión, el único pero que se le puede achacar a este cartucho es la tremenda dificultad que entrañan cada una de sus quince fases. Pese a no reunir gran cantidad de enemigos al mismo tiempo en la pantalla, éstos requieren de movimientos de gran precisión para ser eliminados, lo que unido a la necesidad de comenzar el nivel cada vez que perdemos una vida, desemboca en una desesperación total precedida por los nervios lógicos cada vez que nos



OPCIONES



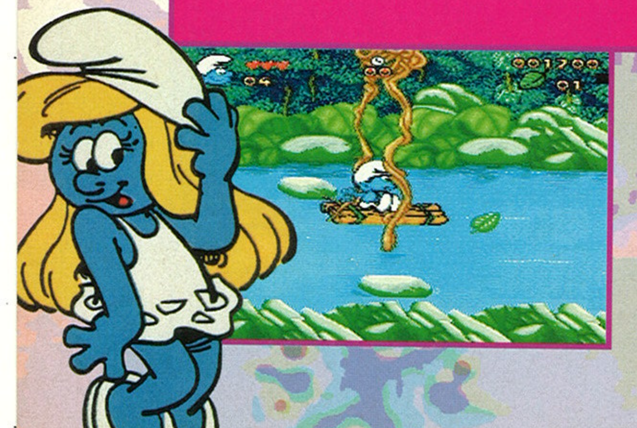
EL PANTANO

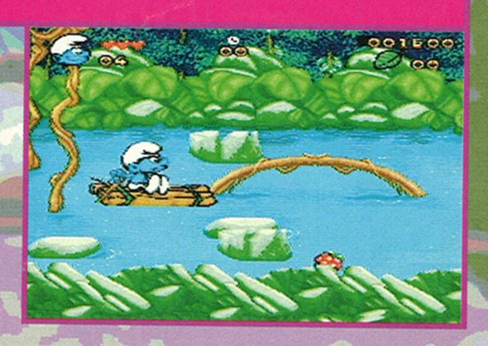
LA GRUTA



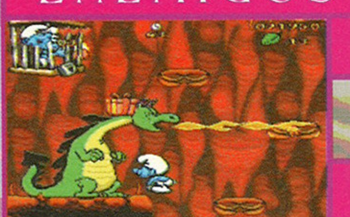

FASE DE BONUS



Una vez hayamos logrado almacenar 25 estrellas, seremos recompensados con una efímera participación en una difícil fase de bonus. En una balsa de madera o a lomos de una cigüeña, recogeremos todo aquello que se nos ponga a tiro.



ENEMIGOS






Cada cuatro niveles deberemos acabar con tres enemigos de final de fase sacados de las aventuras de los Pitufos.

LA MONTAÑA





LA MINA






GARGAMEL




Con este impecable aspecto se nos presenta el malvado brujo Gargamel. Todo un lujo gráfico.

aproximemos al final de un nivel.

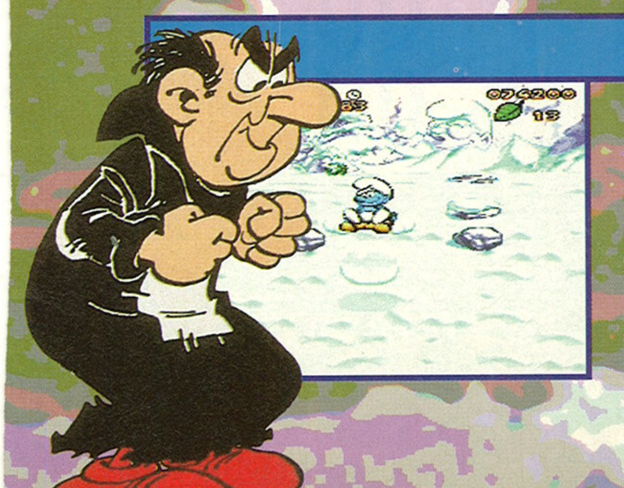
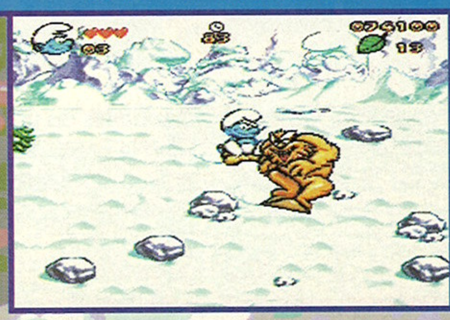
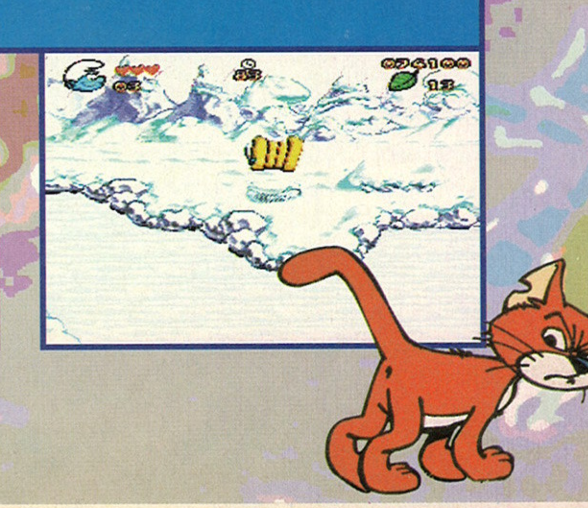
Por último, no queriamos dejar de mencionar la gran variedad de situaciones que nos vamos a encontrar durante la aventura. Desde las clásicas fases de plataformas, hasta frenéticas carreras contra un rio de lava, por no hablar de la magnífica escena de las vagonetas en el interior de la cueva, o la fase que se desarrolla en la alta montaña a lomos de un in-

EL VOLCAN





EL TRINEO



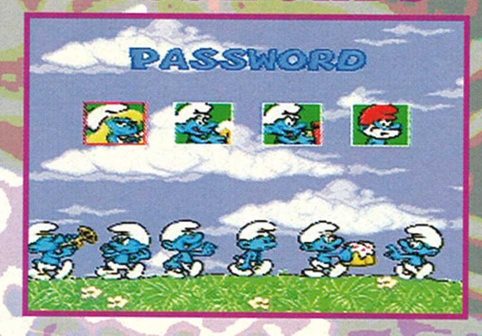
EL ACANTILADO





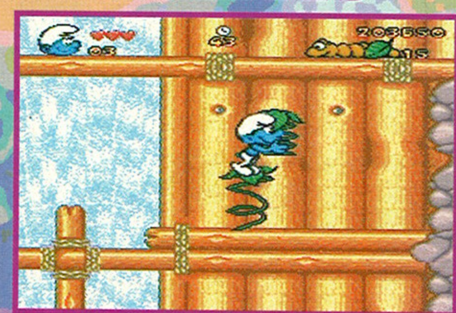


PASSWORDS



Cada cuatro niveles, esto es, en tres ocasiones a lo largo del juego, el ordenador nos proporcionará una nueva clave con la que poder comenzar nuestra partida algo más avanzada. Tal momento coincidirá, normalmente, con la destrucción del correspondiente enemigo final.

MUELLES



Los muelles constituyen un elemento clave a la hora de superar determinados lugares de las fases.

HOJAS



Recoger 10 de estas hojas significa conseguir una vida extra. Procura que no se te escape ninguna.

LA CASA DE GARGAMEL





controlable trineo que se deslizará sobre la nieve, al tiempo que un magnífico efecto gráfico nos hace creer que realmente nos deslizamos ladera abajo.

LOS PITUFOS es, en definitiva, un magnífico cartucho que encandilará a todos aquellos aficionados a las plataformas.

Desde aquí, queremos mandarles un último mensaje: ¿Se imaginan la habilidad de los programadores de **New Frontier** aplicados a la tecnología de la *Super Nintendo*? Una combinación explosiva.

J.C. «PITUFIN» MAYERICK



INFOGRAMES
INFOGRAMES
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los dieciséis niveles cuentan con espectaculares decorados propios.

▲ Tanto el tamaño como el diseño de los sprites son impresionantes.



MUSICA

▲ Pegadizas, variadas y bien realizadas. ¿Qué más se puede pedir?

▼ Con lo dicho anteriormente ¿Qué puede haber de malo en la música?



SONIDO FX

▲ Todos los efectos siguen la pauta dictada por los juegos basados en dibujos.

▼ La variedad de estos no es excesiva, aunque sí aceptable.



JUGABILIDAD

▲ Un juego con quice niveles nunca puede dejar de ser jugable.

▼ La dificultad se nos antoja excesiva. Típica de nuestros amigos de **Infogrames.**

88

GLOBAL

89

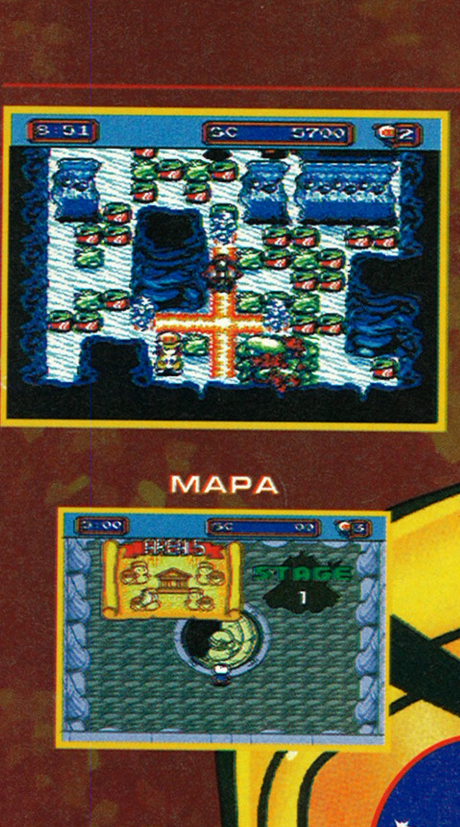
Las andaduras de los pequeños pitufos tienen su continuación en esta gran versión para ***Super Nintendo***. Magníficos gráficos, gran número de fases, variedad en los decorados y una dificultad a la que ya nos tienen acostumbrados nuestros amigos del país vecino. Con un poco de paciencia podréis deleitaros con todas las virguerías ornamentales gráficas del cartucho.

MEGA BOMBERMAN

El mítico BOMBERMAN, uno de los títulos más divertidos y jugables de toda la historia de los videojuegos, aterriza por fin en los 16 bits de Sega con una atractiva versión llena de novedades y el espíritu de siempre.



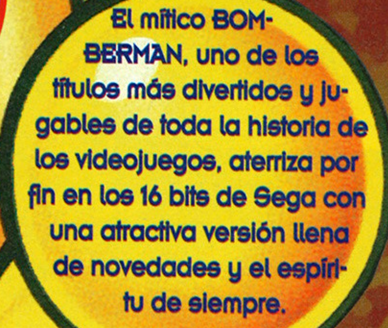

MAPA



PASSWORDS




INTRO


INTRO






INTRO

INTRO

MONEDAS






INTRO




INTRO



MODO BATTLE



OPTION 1


OPTION 2

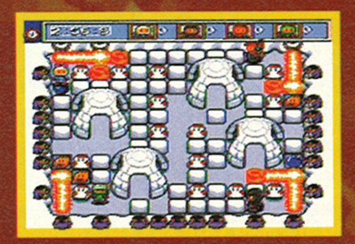
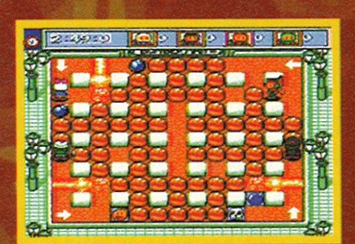

OPTION 3


OPTION 4

ESCENARIOS







Estos son los diez escenarios que pueden seleccionarse en la modalidad Battle. Todos poseen peculiaridades y características únicas como: cambio de velocidad, teletransporte y bandas de aceleración. Variedad por encima de todo.



DIVERSION EXPLOSIVA





Como más de uno recordaréis, este genial programa inició su andadura hace ya algunos años, en recreativa, bajo el nombre de DYNABLASTER. Desde entonces, este juego no ha cesado de evolucionar.
Las diferentes conversiones para consola fueron añadiendo nuevos e interesantes aspectos que mejoraron sustancialmente aquel primer título. Por citar las más destacables, baste recordar las dos de ***Super Nintendo***, la de ***Turbografx*** con cinco jugadores simultáneos, o la mastodóntica de ***NES.*** Para completar tan impresionante curriculum vitae, la compañía nipona **Hudson Soft** ha forzado su máquina creativa, proporcionando a los 16 bits de **Sega** una versión remozada que en nada tiene que envidiar a las anteriormente citadas.
Lo primero que nos sorprenderá en **MEGA BOMBERMAN** es el tratamiento gráfico. Su excelente calidad y su brillante aspecto saltan a la vista: escenarios variados, coloristas, ricos en detalles y con una definición poco usual. Si tenemos en cuenta que ha sido programado sobre la base de ocho megas y que tanto la música como los efectos sonoros rayan a un gran nivel, el resultado del trabajo de

MODO STORY

F-1 JAMMIN'JUNGLE





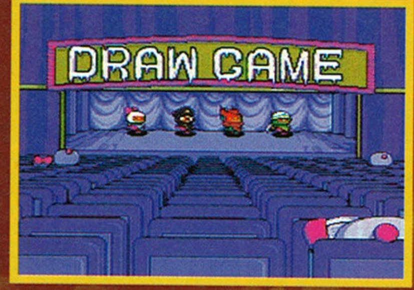
F-3 SLAMMIN'SEA

F-2 VEXIN'AVOLCANO





EMPATE





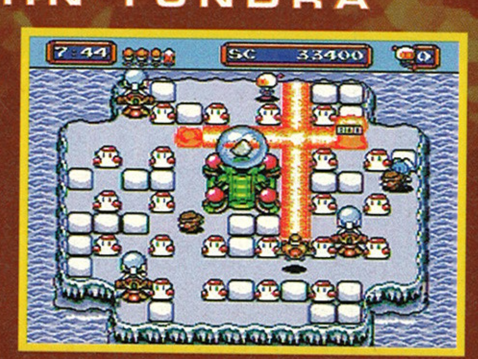
F-4 CRAKIN'CASTLE

Hudson Soft no puede ser más satisfactorio. El único fallo de importancia son las espectaculares y molestas ralentizaciones que se producen en el modo Story cuando aparecen muchos elementos móviles en pantalla. Este efecto, parecido a un paseo por la superficie de la luna, es muy notorio al comenzar algunas fases y va desapareciendo a medida que eliminamos a nuestros enemigos.
Las modalidades de juego son idénticas a las que en su día disfrutamos con la segunda parte de ***Super Nintendo***: Normal o Story y Battle. El primer modo es para un solo jugador, y se compone de seis fases divididas en cuatro niveles con scroll y varias pantallas. Al concluir cada fase tendremos que enfrentarnos a los típicos Jefes, y para vencerlos será necesario haber abastecido al pequeño Bomber de una buena reserva de items a lo largo de la partida. Con pocas bombas y escasa potencia nuestras posibilidades de éxito son mínimas.
El otro modo, Battle, es la opción estrella del cartucho no sólo por su extraordinaria jugabilidad, sino por la abundancia de posibilidades y novedades. Para empezar, las alternativas son impresionantes: cuatro jugadores simultáneos en equipos llevados por nosotros o la máquina (Tag Mode), todos contra todos en individual, la posibilidad de elegir entre ocho personajes diferentes, el número de combates y los escenarios de cada duelo. Para competir cuatro a un tiempo es imprescindible la utilización del *Multitap*, pero vale la pena comprarlo aunque sólo sea para este juego. Aquí, la diversión y la emoción alcanzan cotas realmente espectaculares y las rivalidades entre jugadores, tras unas pocas partidas, pueden llegar a

F-5 THRASHIN'TUNDRA









ENEMIGOS

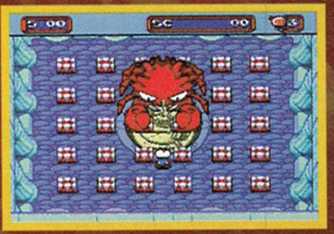
FASE 1



FASE 2



FASE 3



FASE 4



FASE 5



FINAL



ser para prácticamente toda la vida. Y no es broma, algunos miembros de la redacción se han jurado venganza eterna. En cuanto a las novedades específicas de **MEGA BOMBERMAN**, destacan la presencia de unos canguros de colores que saltan, corren, lanzan o deslizan las bombas y que impiden que fallezcamos al primer impacto. También resulta exclusivo de este lanzamiento la posibilidad de seleccionar personaje en el Battle Mode, y otros items de insospechado efecto.

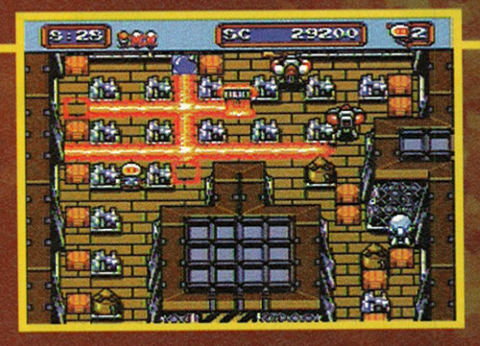
Como conclusión, la llegada de Bomberman a ***Mega Drive*** puede considerarse como un gran acierto, que viene a llenar en esta consola un vacio difícilmente justificable.

Pese a su retraso y al pequeño problema de las ralentizaciones, la adquisición de **MEGA BOMBERMAN** es casi obligatoria para aquellos usuarios que gusten de los títulos altamente jugables, en los que puedan participar varios competidores a la vez. Imprescindible.

DE LUCAR

FASE



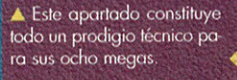






SEGA
HUDSON SOFT
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-4
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 90



▲ Este apartado constituye todo un prodigio técnico para sus ocho megas.

▼ Una lástima las ralentizaciones observadas en el modo Story.

MUSICA — 85



▲ Es agradable y en ningún momento enturbia la acción del juego.

▼ Si te gusta la música chinaka, es perfecto. En caso contrario, pon la radio.

SONIDO FX — 84



▲ Los efectos sonoros son nítidos y explosivos. Son la bomba.

▼ Unas voces digitalizadas hubieran constituido todo un acierto.

JUGABILIDAD — 92



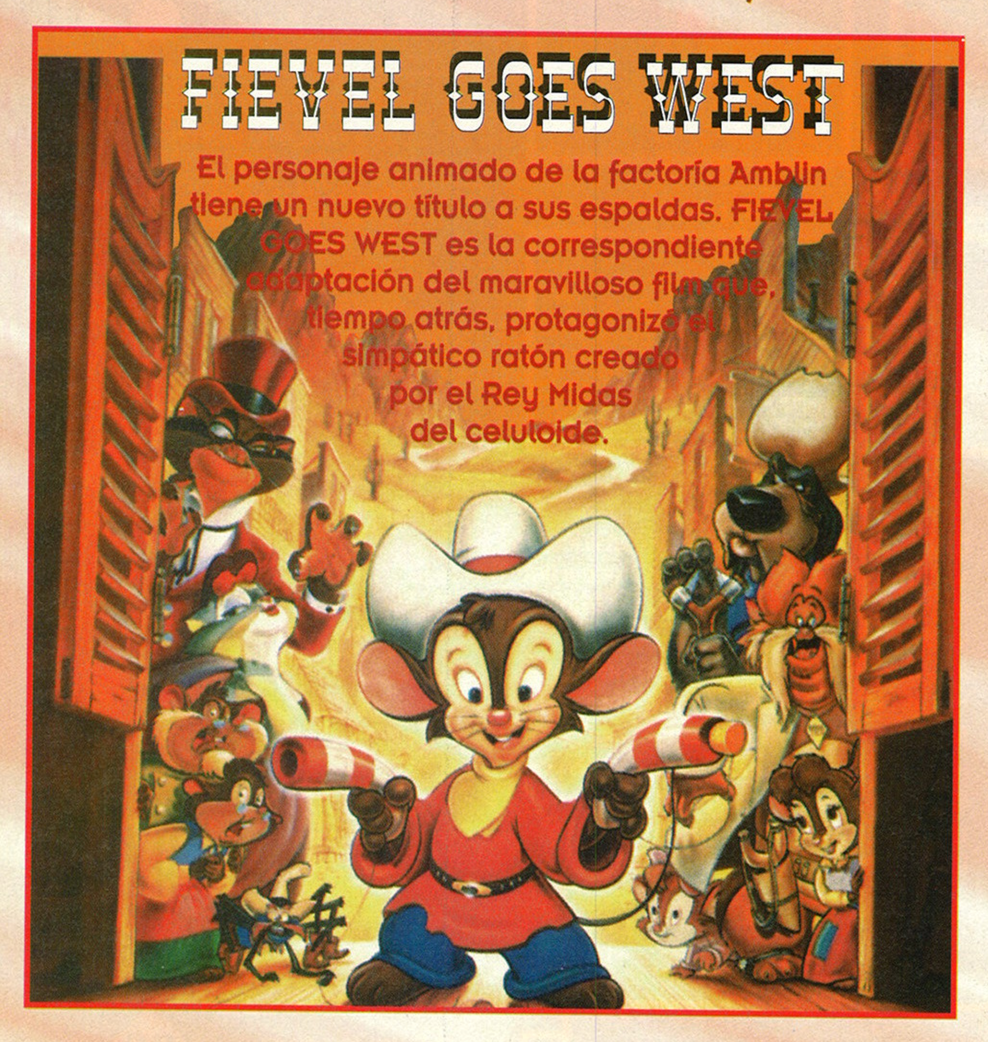
▲ Es uno de los títulos más jugables de toda la historia del videojuego.

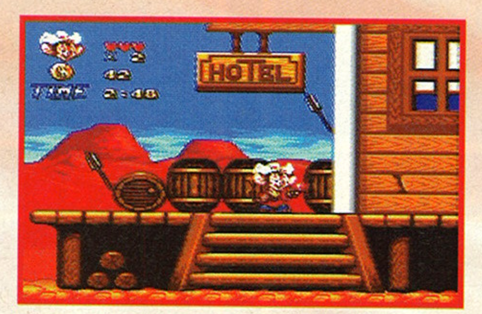
▼ Es necesario el *Multitap* para intervenir cuatro jugadores simultáneamente.

GLOBAL — 90

El fenómeno BOMBERMAN aterriza por fin en ***Mega Drive*** con nuevos e importantes elementos con los que deleitarnos y disfrutar. A la altísima jugabilidad tradicional, **Hudson Soft** ha añadido un excelente diseño gráfico, unos buenos efectos sonoros y unas melodías de calidad. Imprescindible para los amantes de los programas para varios jugadores simultáneos.

¡DESENFUNDA, FORASTERO!





Steven Spielberg cuenta en su haber con la producción y dirección de las películas más taquilleras de la historia, pero también tiene el honor de haber creado los únicos filmes de animación que han hecho sombra a las producciones de **Disney**. La simpatía y la perfección de las interpretaciones demostradas por este ratón no han pasado desapercibidas en esta magistral adaptación.

Lo que más sorprende de este cartucho en un principio es, sin duda, la increíble calidad de sus gráficos. Estos, creados con el mismo colorido y detalle que exhiben en las salas cinematográficas, recrean a la perfección las andanzas del pequeño Fievel en el Oeste americano. Lugar al que, por otro lado, no llegaremos hasta la última fase (nivel 5), después de haber



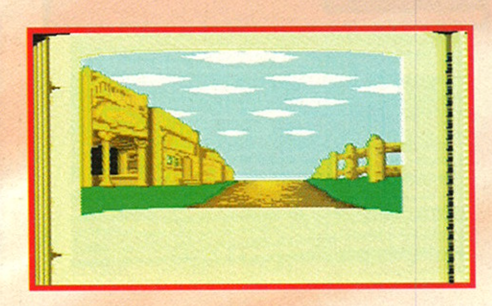




Una vez subido en el tren, el protagonista deberá saltar de vagón en vagón para avanzar en la aventura.

superado otros cuatro niveles repletos de enemigos y cuyas localizaciones se sitúan en la ciudad, las cloacas, el tren y el desierto. En cada uno de ellos encontraremos unos decorados magistrales que destacan, sobre todo, por el magno tamaño que muestran, acorde con las reducidas dimensiones del protagonista de la aventura.

En especial, merece la pena reseñar con luz propia los fondos y el scroll de la fase del ferrocarril, en la que unos gigantescos vagones conforman una de las imágenes más espectaculares que jamás se han podido observar en una *Super Nintendo*. Las músicas cuentan con un toque dramatico y aventurero muy original que acentúan el perfecto ambiente creado. Las animaciones, por último, van desde la perfección de los scrolles hasta la simplicidad de algunos de los persona-

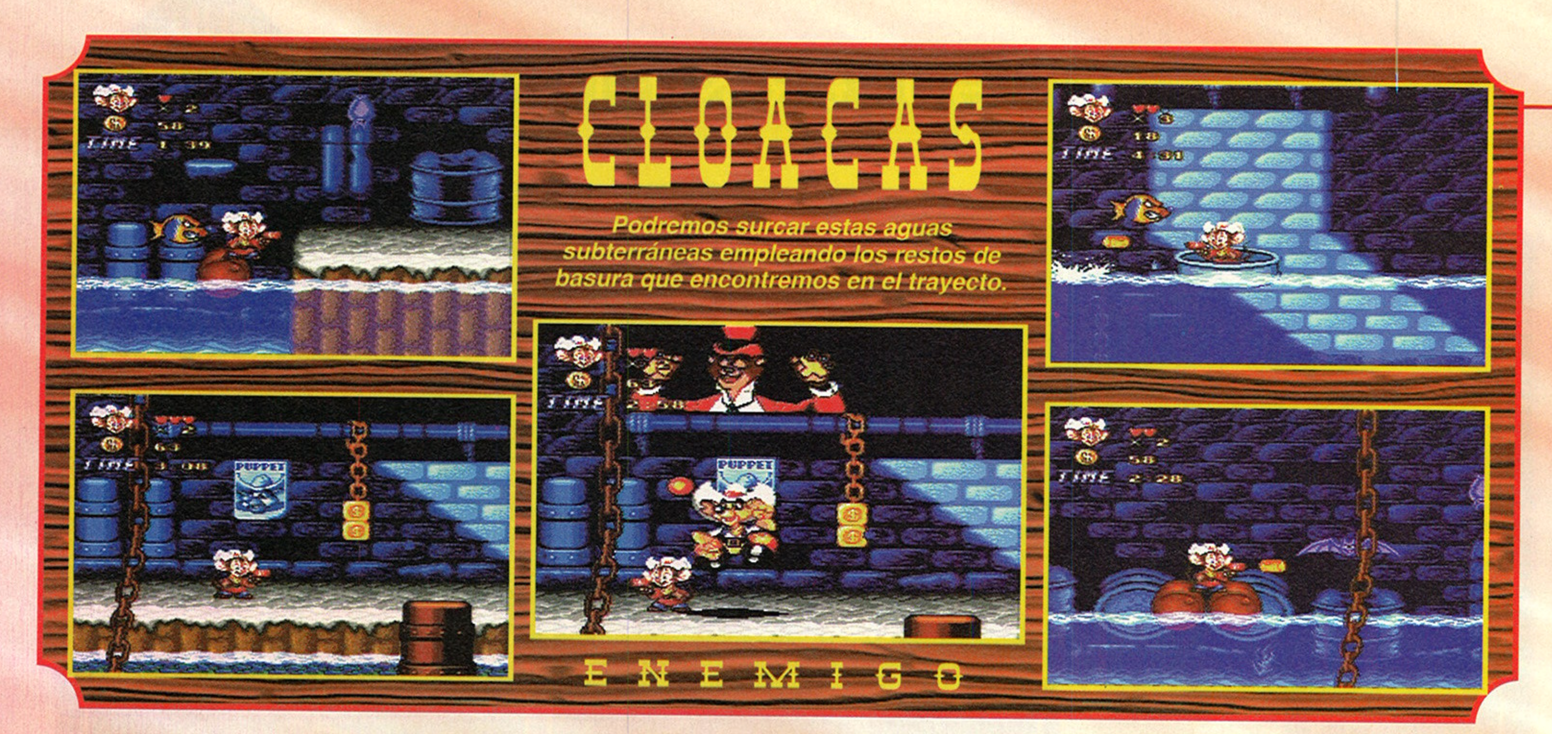




Los omnipresentes tems tendrán pocas utilidades en esta aventura. Energía, vidas y dinero. Ni más, ni menos,



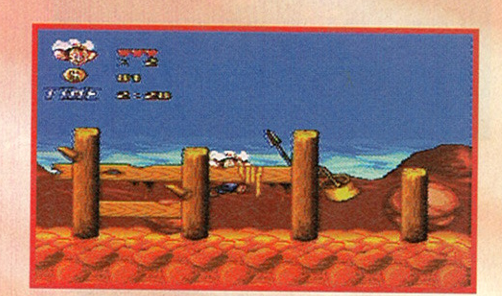
El agua será un armamento muy valioso para extinguir los incendios que hallaremos en este paraje.

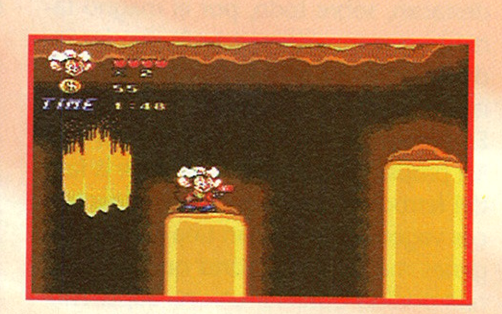


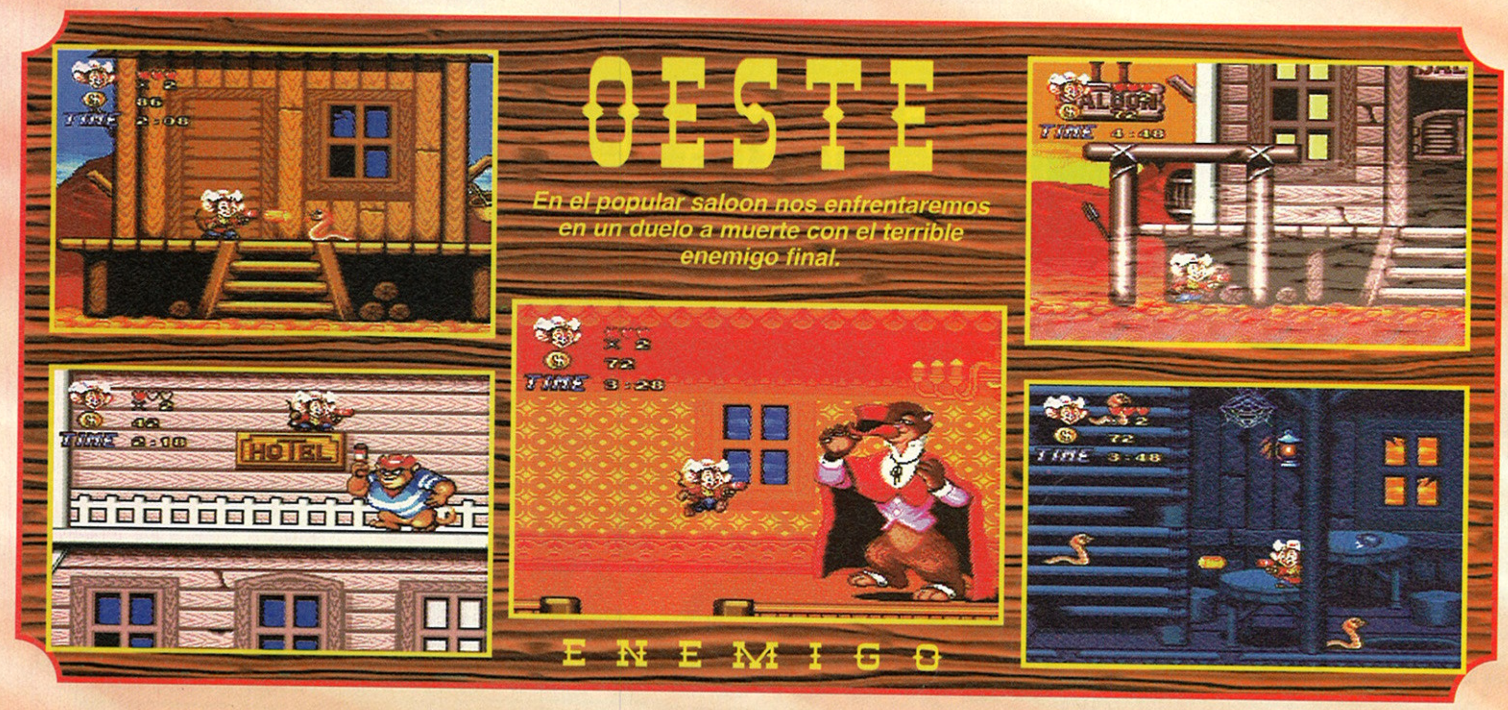
jes, pasando por la espectacularidad del enemigo final de la fase del desierto, que cuenta con la magistral utilización del potentísimo Modo 7. Todos ellos, gráficos, decorados y animaciones, cuentan con magníficos efectos de color y luz que, utilizados con sabiduría y en los momentos necesarios, son capaces de dar ese toque que separa el trabajo bien hecho de la perfección. Pero lo que más sorprende de todo lo mencionado anteriormente, es el hecho de que este cartucho cuenta con la irrisoria cantidad de ocho megas, lo que habla en favor de unos programadores que, lejos de engañar a la gente con falsas propagandas en las que se anuncian cantidades descomunales de megas (como si eso fuese sinónimo de



Recoger este ítem significa continuar desde el punto donde estabáis, una vez que la vida en curso haya llegado a su fin. En ciertos momentos, desearéis que aparezca con todo vuestro alma...

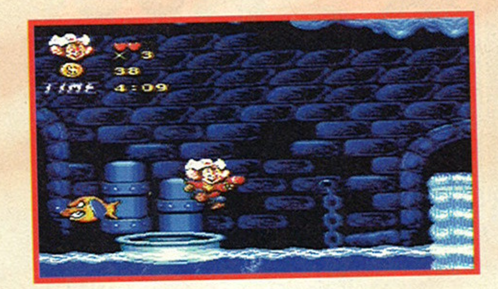




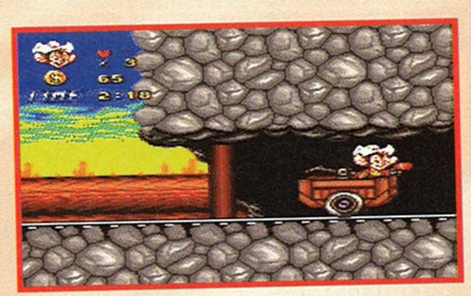






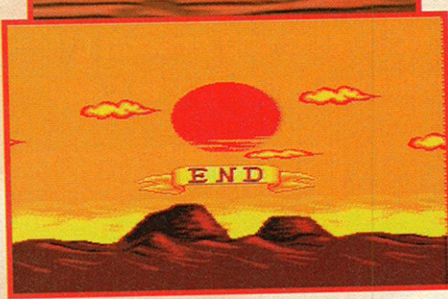












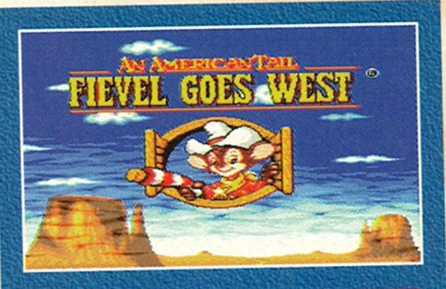
calidad), se dedican a aprovechar en la medida de lo posible las enormes posibilidades proporcionadas por una máquina como la ***Super Nintendo***. Si alguno de vosotros ha disfrutado de la magia del viejo ***Spectrum***, recordará que las maravillas que se podían llegar a programar ocupaban la alucinante cantidad de 48K.

Por tanto, no nos queda más que felicitar a los magníficos programadores de **Hudson Soft**. Ellos cuentan en su haber con el privilegio de haber desarrollado una saga, ADVENTURE ISLAND, realmente divertida (y especialmente bien hecha en ***Super Nintendo***), lo que les permite entrar en ese lugar que tan sólo las compañías consagradas pueden ocupar. **Hudson Soft** ha alcanzado ese lugar por méritos propios.

Por el momento, sólo hay una forma segura de conseguir grandes éxitos: hacer buenos juegos. Y parece que **Hudson** ha asimilado perfectamente esta filosofía, tal y como demuestra una y otra vez con sus magníficas producciones.

J.C.MAYERICK





HUDSON SOFT
HUDSON SOFT
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ No tienen nada que envidiar a los de la película del mismo nombre.

▲ Los efectos de luz y de color creados por los programadores son magistrales



MUSICA

▲ Poseen un toque dramático y aventurero realmente genial.

▼ Lógicamente, es equiparable a la banda sonora original del film.



SONIDO FX

▲ Cumple con los requisitos mínimos exigibles a cualquier juego.

▼ Si se hubiesen esforzado un poco más, habría sido un juego 10.



JUGABILIDAD

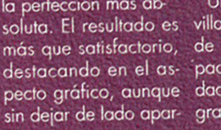
▲ Sus gráficos te absorben por completo hasta finalizar la aventura.

▲ La dificultad, perfectamente ajustada, ayuda a elevar la nota.



GLOBAL

93



La factoria **Hudson** ha pretendido con este cartucho rozar la perfección más absoluta. El resultado es más que satisfactorio, destacando en el aspecto gráfico, aunque sin dejar de lado apartados tan importantes como la jugabilidad y la música. Una auténtica maravilla que, para ejemplo de los demás, ha ocupado la irrisoria cantidad de ocho megas.Un gran trabajo.



THE CHAOS ENGINE





TIENDA




MERCENARY

En un mundo gobernado por bestias y máquinas, seis arriesgados hombres han decidido unir todas sus fuerzas para restablecer el orden natural. Mientras tanto, en cada rincón del planeta, sólo reina una pesada y poderosa maldición: el Caos.

SELECCION LUCHADOR



EN EL LABERINTO



Esta lucha de titanes es el argumento central del nuevo programa de **Microprose** para *Mega Drive*, un arcade que por su mecánica y visión nos recuerda a títulos como MERCS, ZOMBIES, TECHNOCLASS o el genial GAUNTLET IV. Con referencias como éstas, resulta difícil que **THE CHAOS ENGINE** no sea un juego con cierto estilo y sabor clásico. Lo que queda claro, desde el mismo inicio de la partida, es el inconfundible sello de sus programadores, **Bitmap Brothers** (GODS), y su afición por los títulos laberínticos plagados de puertas, resortes y de escenarios en constante transformación.


BRIGAND


SCIENTIST


NAVVIE


THUG


GENTLEMAN

THE FOREST

THE BEGINNING





MUD RIVERS

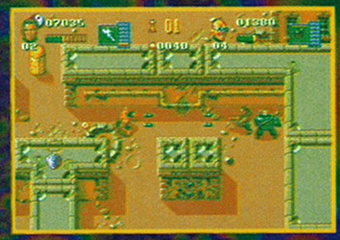


RINGS

ROCKIES

THE WORKSHOPS

MAZE





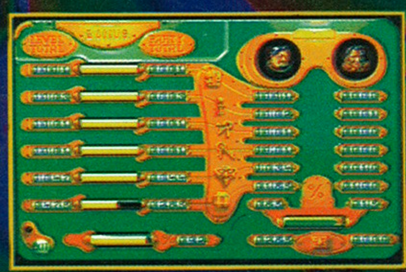
TRAPS



STEAM

QUARTERS





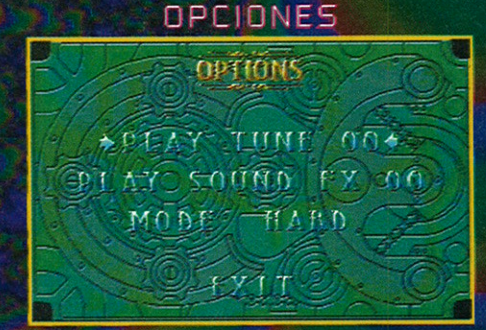
Para compensar el tamaño no muy extenso del mapeado de las fases, se ha optado por la vieja fórmula de enrevesar al máximo los caminos que conducen a las distintas salidas. De este modo, los cuatro niveles que componen cada uno de los cuatro mundos transmiten una sensación de amplitud mayor de la que realmente tiene el programa.

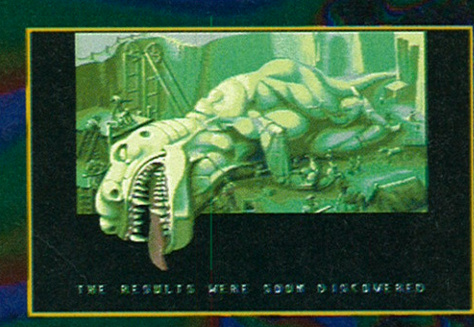
El tratamiento y el diseño gráfico de los escenarios son un tanto barroco, con gusto por la abundancia de detalles y motivos, aunque con unos colores un tanto apagados. Otros aspectos técnicos como el scroll de pantalla y los personajes, los efectos sonoros y las voces digitalizas están bastante logrados, pero la música discotequera, pese a su calidad, no cuadra en absoluto con el desarrollo. En la modalidad de un jugador contaremos con la ayuda de un acompañante dirigido por la máquina y, a diferencia de otros juegos, este socio es algo inteligente y resuelve alguna que otra papeleta. Los seis protagonistas a seleccionar cuentan con unas características diferentes como resistencia, potencial de ataque o velocidad, siendo más interesantes los personajes mejor armados. Cada dos niveles tendremos la oportunidad de ampliar

PASSWORDS



OPCIONES





FORTESQUE MANSION

THE PITS





CONFUSION



REVERSE

WAY OUT

THE CELLAR

SEWER



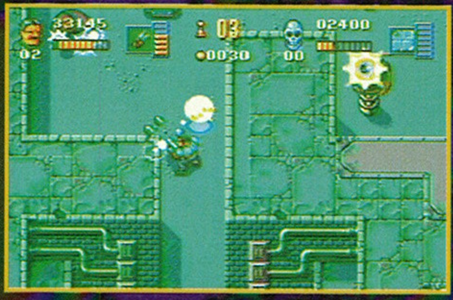
HALL OF MACHINES



PUMP ROOM



TIME FOR CHAOS



algunos componentes (tanto de nuestro guerrero como del acompañante) en una especie de tienda. Pese a que los enemigos son muy abundantes y están bien situados, siempre actúan de un modo parecido y resulta bastante sencillo anticiparse a sus movimientos.

Para los que estén algo acostumbrados a los arcades con ciertas complicaciones, **CHAOS ENGINE** no presentará grandes problemas en los dos primeros mundos y, con la ayuda de los passwords, el resto del cartucho será cuestión de mucho arte y paciencia.

En definitiva, el cartucho de **Microprose** posee la dosis necesaria de calidad como para pasar el corte de los aficionados, pero le falta algo más de garra, vistosidad y, sobre todo, algo más de gracia para ser un juego con cierto peso específico.

DE LUCAR

RESUCITAR COMPANERO

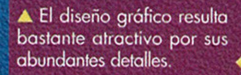


MAPA

THE CHAOS ENGINE

MICROPROSE
BITMAP BROTHERS
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 3
MUNDOS ◆ 4
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



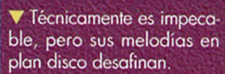
▲ El diseño gráfico resulta bastante atractivo por sus abundantes detalles.

▼ El colorido es deslucido y entristece mucho el aspecto general del programa.



83

MUSICA



▼ Técnicamente es impecable, pero sus melodías en plan disco desafinan.

▼ Con un ritmo tan repetitivo, resulta un tanto machacona e insoportable.



77

SONIDO FX

▲ Más trabajado que el aspecto musical. Las voces digitalizadas son buenas.

▼ La música tiene más peso que los efectos, llegando a ensombrecer su escucha.



80

JUGABILIDAD

▲ Un arcade maravilloso en la opción para dos jugadores simultáneos.

▼ En cualquier caso, le falta algo más de garra y de espectacularidad.



83

GLOBAL 82

La nueva aventura emprendida por la compañía **Microprose** con **CHAOS ENGINE** tiene pocas perspectivas de triunfar plenamente en el reñido mercado consolero. Estamos ante un arcade correcto, con pocas concesiones al espectáculo, y que no aporta demasiado a lo ya conocido en este género. Sólo para forofos e incondicionales sin muchos prejuicios.

MUNDO FINAL

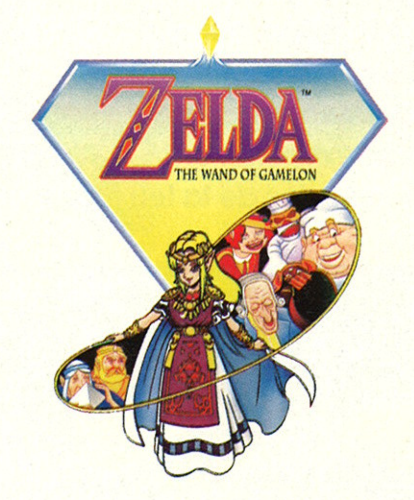




REGALO INTERACTIVO. REGALAMOS 4 CDI.

Después de los amplios reportajes que os hemos ofrecido sobre el soporte de entretenimiento de Philips CDI, ahora tienes la oportunidad de conseguir uno, ya que Philips y SUPER JUEGOS sortean cuatro CDIs con dos de los mejores juegos del mercado para este sistema: HOTEL MARIO y ZELDA, THE WAND OF GAMELON .
Para conseguir este premio sólo tienes que contestar a estas sencillas preguntas, y mandar las respuestas junto con el cupón adjunto relleno (no se admitirán fotocopias) antes del 14 de Noviembre, fecha del sorteo, a Ediciones Mensuales - Revista SUPER JUEGOS - C/ O'Donnell, 12-28009 - Madrid. No te olvides indicar en una esquina del sobre «Concurso Philips CDI». Esperamos tus cartas.





CUESTIONARIO.

1- ¿ Quién ha inventado el CDI?

A - Amiga
B - Philips
C - Atari
D - Sega
E - Nintendo

2- ¿ Qué significa la "i" de CDI?

3- ¿Qué es lo que necesitas para ver el CDI?
A - Un ordenador
B - Una televisión
C- Un secador

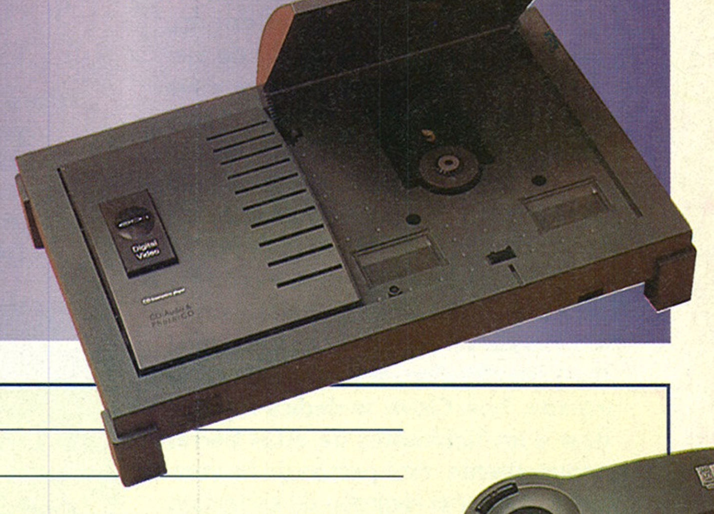
4- De la siguiente lista de aplicaciones, dinos cuáles realiza el CDI

A - Cultura
B - Ocio
C - Música
D - Cine
E - Niños
F - Videojuegos
G - Karaoke
H - Idiomas
I - CD Foto
J - CD Audio

5- ¿Qué nos permite ver un CDI con el adaptador de video incorporado?
A - Juegos
B - Videos Musicales
C - Películas
D - Documentales

6- De la siguiente lista, ¿qué títulos puedes ver en un CDI de Philips?

A - Hotel Mario
B - Zelda
C - Link
D - Stickybear
E - The 7th Guest
F - Cartoon Carnival
G - Mortal Kombat
H - Street Fighter
I - Larry
J - Doom



Nombre ____________________
Apellidos ____________________
Dirección ____________________
Población ____________________
C.P __________ **Teléfono** __________ **Edad** __________

Respuestas. Indica la letra o letras que consideres correctas cuando corresponda.

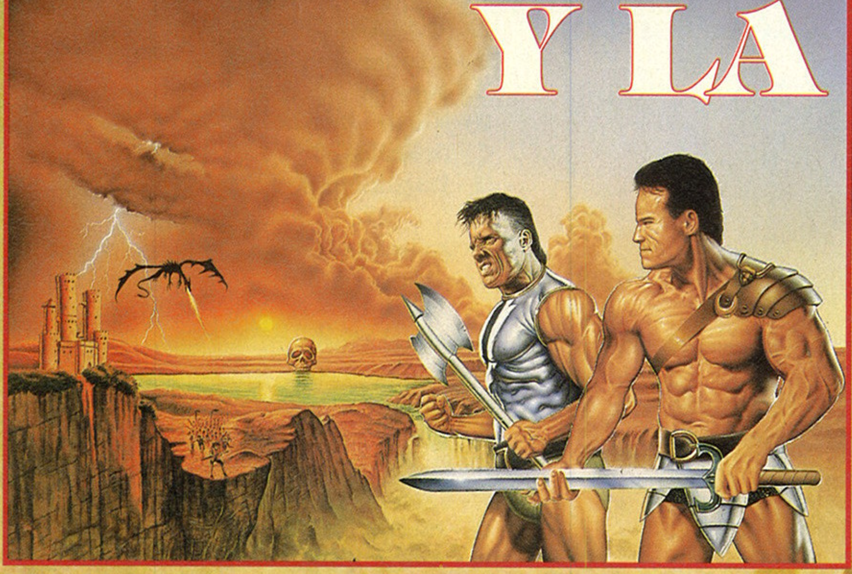
1.................... 2.................... 3....................

4.................... 5.................... 6....................

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

LEGEND

ENTRE LA ESPADA Y LA PARED



LEGEND es el primer lanzamiento que Softgold programa con esta denominación, aunque muchos de sus programadores sean ya muy veteranos en estas lides. Estamos ante un extraordinario cartucho, con todas las de la ley.

Puede que algunos estén hartos de beat´em up, pero si hablamos de juegos de este calibre, cuya vistosidad sabría apreciar hasta el más limitado e insensible de los seres humanos, resulta imposible que todavía haya alguien que no se rinda ante sus encantos. LEGEND nos abstrae por algunos momentos de nuestro entorno para trasportarnos hasta parajes oníricos, donde vencer al mal es la máxima que cada caballero lleva grabada en su espada. Pero Clovis se dedica a martirizar a los habitantes de estas tierras impunemente. Este personaje ha vuelto a instaurar el régimen de esclavitud con el poder que una vez le fue arrebatado a su padre. Su guarida es un

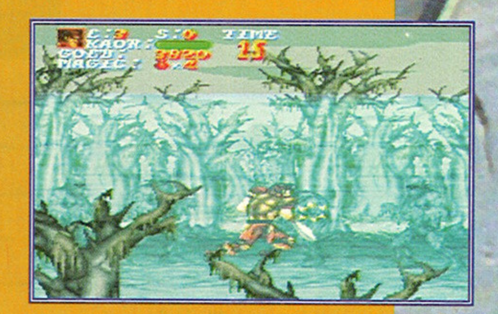


EL PRINCIPIO

Para emprender tan magna gesta, buscad al mago que se encuentra en el bosque pantanoso. Tiene una sorpresa que os va a reultar muy agradable.





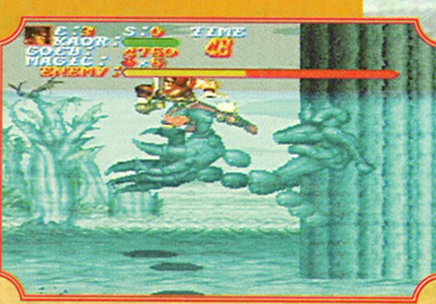








ENEMIGO





LA CIUDAD

En la ciudad existe una famosa taberna llamada Joe's Inn. Este establecimiento será el próximo destino del viaje. Cuidado con el tabernero.











2 JUGADORES

ENEMIGO





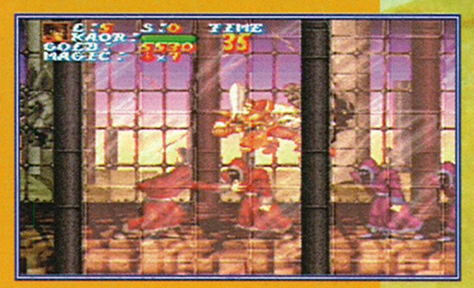


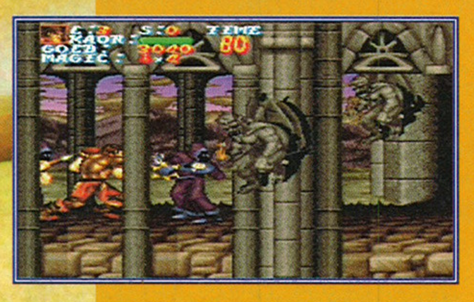
TEMPLO NEGRO

Uno de los enemigos más temibles de este juego se oculta en una vieja abadía. Sin embargo, no empleará sus puños para librarse de vosotros.









ENEMIGO



antiguo santuario alejado de las tropas rebeldes, y tan bien custodiada que únicamente un valiente podría atravesar las líneas enemigas, arropado por las sombras y la espesa bruma, para acabar con Clovis. El héroe, Kaor, espera el momento de su partida. El acero de su espada está templado y únicamente vosotros podréis poner en marcha sus anhelos de hacer justicia, con la posibilidad de llevar a un acompañante para hacer menos duro el viaje. Para liquidar a sus enemigos, la espada no es su único armamento, también dispone de un mortífero golpe que le restará un poco de energía, de un escudo resistente y, si encuentra suficientes pociones, será capaz de lanzar fulminantes magias. ¡Atentos a la

BONUS

LEGEND cuenta con dos tipos de fases de bonus que aparecerán al finalizar algunos niveles. En el primero, tendréis que recoger tantas monedas como podáis en un tiempo determinado. En el segundo el asunto consistirá en abrir barriles, para lo que deberéis haber recogido previamente un buen número de llaves.



VIEJO MOLINO

Lo que una vez fue un próspero molino, se ha convertido en la guarida de una bestia que está a las órdenes del malvado Clovis.







ENEMIGO



LA CAVERNA

El dragón del molino guardaba la entrada a una cueva cuyos habitantes se han quedado anclados en la Edad de Piedra.











ENEMIGO



magia de la calavera! Los ejércitos de Clovis están plagados de bárbaros, verdugos y sabuesos, capitaneados por lugartenientes de la más diversa procedencia y calaña, que aguardan vuestra llegada al final de cada uno de los seis niveles del cartucho. El diseño gráfico de los escenarios ha sido uno de los aspectos que más han cuidado los programadores de SoftGold, si exceptuamos la reiteración en los primeros niveles del paraje del bosque maquillado con distintos colores. El efecto de la lluvia, el sonido de los truenos en la ciudad o la niebla son algunos de los magníficos detalles que nos depara LEGEND. Respecto a otros lanzamientos recientes de este género como KING OF DRAGONS y KNIGHTS OF THE ROUND, lo primero que salta a la vista es el mayor tamaño de los personajes y la detallada animación de sus sprites, contando con un mayor número de movimientos como patadas para zafarse del adversario o parar golpes con la mano. Pocos fallos se le pueden sacar a un cartucho, que constituye todo un cúmulo de aciertos.

R. DREAMER



EL SANTUARIO

Es el centro desde donde Clovis impone su impresionante poder a los súbditos de su corona.





ENEMIGO





CARCEL

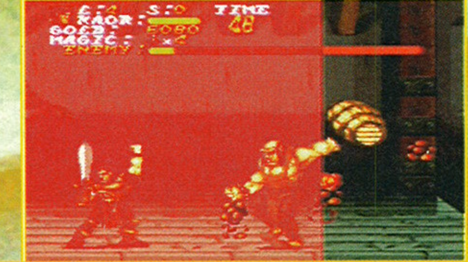






Es un mal trago que podéis evitar siempre y cuando os escabulláis del cazarrecompensas. Si caéis en sus redes, lucharéis contra los guardianes de las mazmorras y los verdugos encapuchados, que no están dispuestos a perder una víctima.





MAGIAS, HECHIZOS Y SORTILEGIOS







ARCADE ZONE
SOFTGOLD
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ El apartado más vistoso. Destaca la animación de los personajes.

▼ El abuso del escenario del bosque para el principio de algunos subniveles.



MUSICA

▲ Las melodías parecen sacadas de un torneo medieval. Son épicas

▲ Consiguen introducirnos plenamente en el desarrollo de la acción.



SONIDO FX

▲ Los efectos sonoros resultan extraordinarios y acompañan a la perfección.

▲ El impacto de las espadas y el aullido de los perros son alucinantes.



JUGABILIDAD

▲ El control de los personajes es perfecto en todo momento.

▼ Eliminar a algunos jefes de final de fase es misión casi imposible.

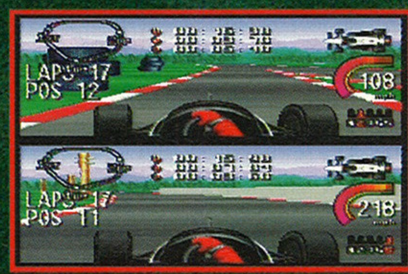


GLOBAL 91

El tamaño de los personajes de **LEGEND** y el perfecto acople de todas las piezas a la hora de configurar un extraordinario conjunto constituyen los pilares básicos de uno de los títulos más prometedores dentro del género *swords and sorcery*. Este nuevo lanzamiento constituye una apuesta segura para la diversión y el entretenimiento. Una maravilla.

NIGEL MANSELL'S INDYCAR SERIES

ROMPIENDO LÍMITES

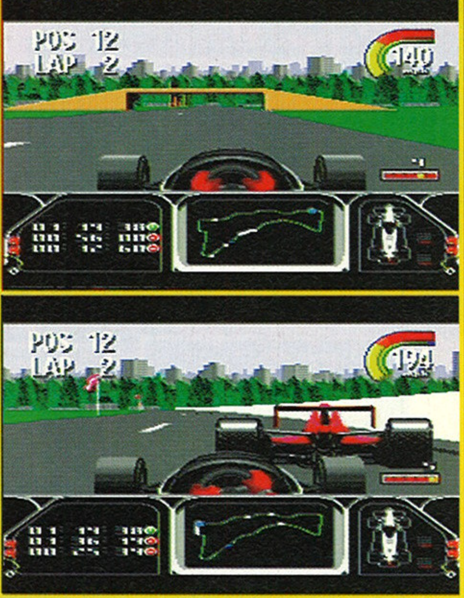


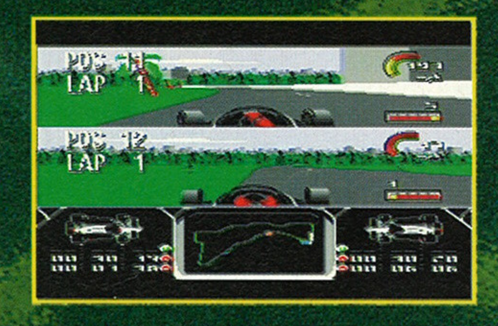
Los rallies, las pruebas de todo terreno y la Fórmula 1 han sido objeto de numerosos cartuchos para los 16 bits. Ahora, de la mano del campeón Nigell Mansell, llega la Fórmula Indy al mundo de las videoconsolas.

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

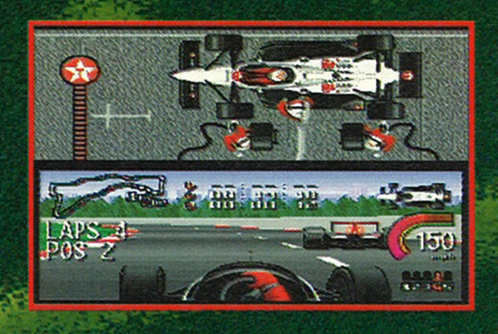






La Fórmula 1es la disciplina automovilística que más se parece a la Fórmula Indy, siendo además una de las modalidades que cuenta con un mayor número de títulos en el mercado.

Sega fue la primera compañía en realizar una incursión dentro del Gran Circo automovilístico con sus dos versiones de GP MONACO. Después, FORMULA GRAND PRIX CHALLENGE (**Acclaim**) y F1 (**Domark**) aumentaron el número de títulos de este género hasta la llegada del inigualable VIRTUA RACING (**Sega**). Los usuarios de ***Super Nintendo*** no han tenido tanta suerte ya que, de la gran multitud de cartuchos aparecidos en otras latitudes, sólo han llegado a nuestro país EXHAUST HEAT (**Ocean**), NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP (**Game-**



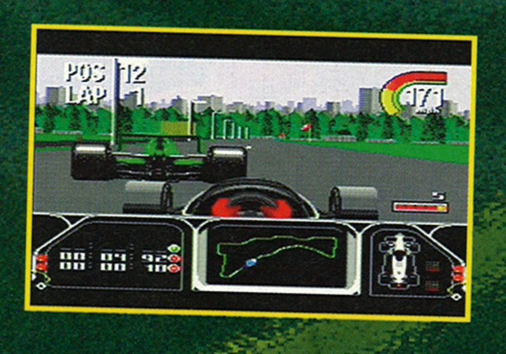


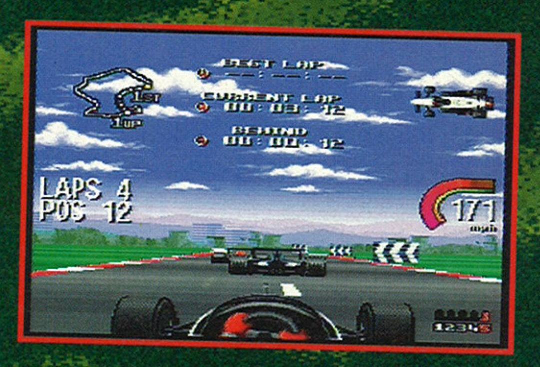


RETIRADA



CONTROL

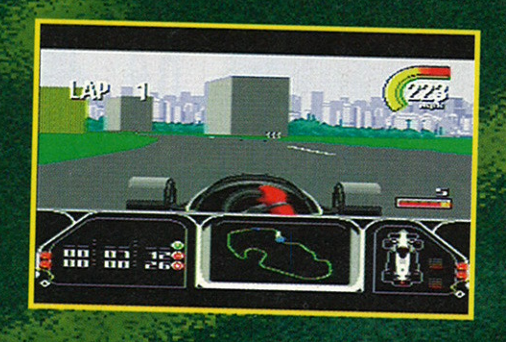




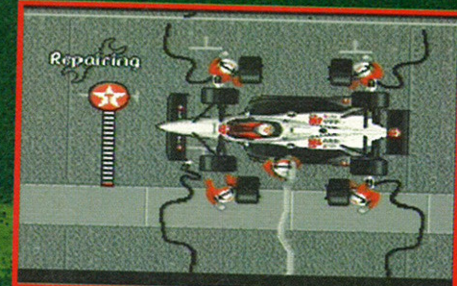


CARACTERISTICAS TECNICAS

tek) Y F1 POLE POSITION (**Ubi Soft**). Existe un antecedente dentro de la Fórmula Indy para ***Mega Drive***, el decepcionante MARIO ANDRETTI RACING de **Electronic Arts**, que también incluía las modalidades de Stocks y Sprint. A la vista de estos títulos, parece claro que la presencia de las estrellas del motor en los cartuchos constituye todo un aval de triunfo para cualquier compañía. De este modo, Carlos Sainz, Ayrton Senna o Mario Andretti son algunos ejemplos de pilotos que daban nombre a programas de los más diferentes soportes. Sin embargo, es Mansell el que se lleva el premio ya que, aparte de un programa para



BOXES





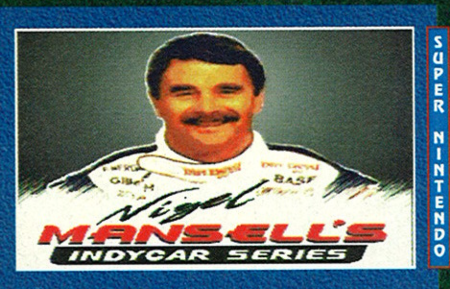


2 JUGADORES

OPCIONES







SUPER NINTENDO

ACCLAIM
(GREMLIN)
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 2
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Este nuevo lanzamiento posee un extraordinario scroll de fondo.

▲ Los sprites contemplados poseen unos sprites perfectamente definidos.



MUSICA

▲ Las distintas melodías escuchadas se adaptan muy bien a este género.

▲ La música de este juego no resulta en ningún momento monótona.



SONIDO FX

▲ Incluye magníficas voces digitalizadas durante las competiciones.

▲ Recoge todo el ambiente que envuelve a un tradicional Gran Premio.



JUGABILIDAD

▲ La dirección que rige las evoluciones del vehículo está muy lograda.

▲ Este lanzamiento invita a jugar con él desde el primer instante.



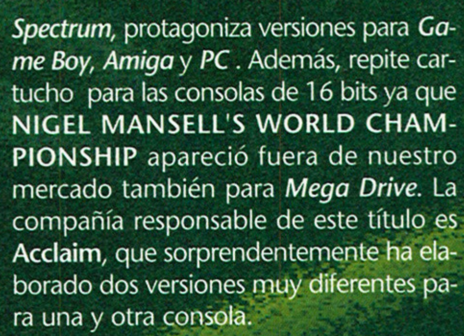
GLOBAL 91

La rapidez unida a una insuperable jugabilidad convierten a este nuevo simulador automovilístico (junto con NIGEL MANSELL'S CHAMPIONSHIP) en el mejor cartucho de su género para ***Super Nintendo***. Con este título podrás imitar a los grandes ases del volante. Estamos ante un cartucho extraordinario que provocará vértigo entre los aficionados.





PASSWORDS



PARRILLA DE SALIDA

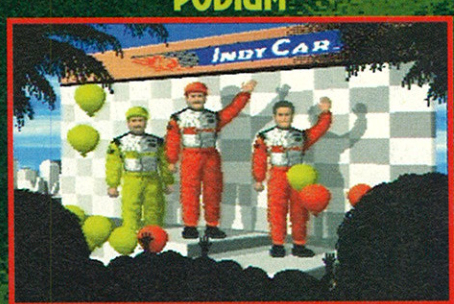


Spectrum, protagoniza versiones para *Game Boy*, *Amiga* y *PC* . Además, repite cartucho para las consolas de 16 bits ya que **NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP** apareció fuera de nuestro mercado también para *Mega Drive*. La compañía responsable de este título es **Acclaim**, que sorprendentemente ha elaborado dos versiones muy diferentes para una y otra consola.
Este aspecto no se observa con las pantallas intermedias y las opciones, pero se pone de manifiesto nada más ponerse a los mandos de un vehículo. La calidad gráfica del cartucho para *Super Nintendo* es infinitamente superior a la observada en la consola de **Sega**, sin que sea excusa suficiente las diferentes características técnicas de ambas máquinas. Un ejemplo muy claro es la diferencia entre el scroll utilizado o la inexistencia (para *Mega Drive*) de límites en los laterales de la carretera, aspecto que ofrece una pobre impresión a primera vista. El sonido, incluyendo música y efectos, no destaca especialmente en ninguna de las entregas al igual que ocurre con las opciones. Estas permiten variar las características



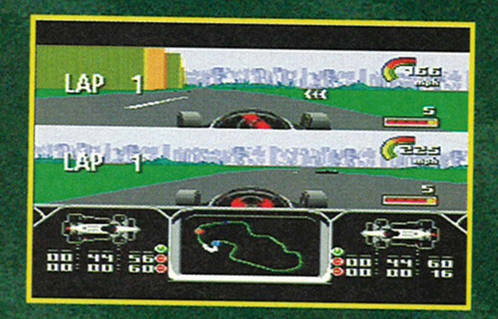


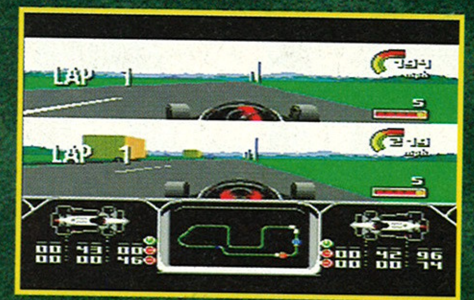
PODIUM



NOMBRE



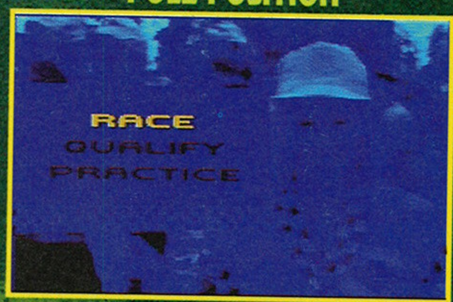




CIRCUITOS

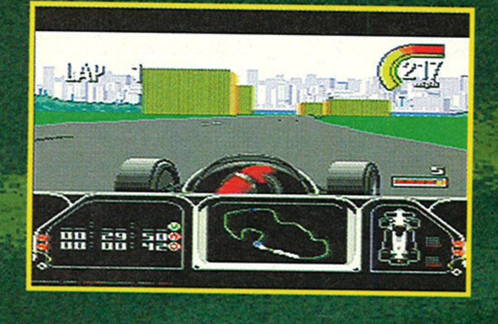


POLE POSITION



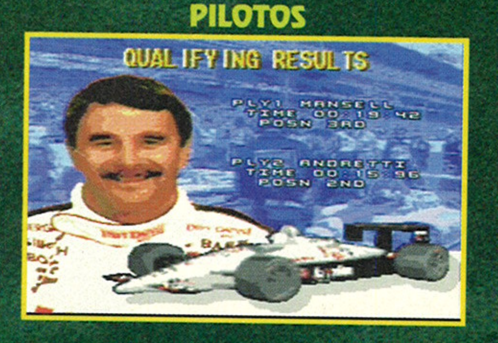
técnicas de los coches, y presentan el clásico campeonato del mundo, celebrado únicamente en tierras americanas y australianas, junto a las carreras sin rivales. Otro aspecto común en ambos programas es la enorme jugabilidad, gracias a un perfecto y sencillo control, aunque los aficionados a los retos difíciles pueden poner a prueba su habilidad con el cambio manual y el modo simulación.
Dos jugadores pueden participar simultánemente mediante el Split Screen, que también es utilizado para una absurda opción que hace posible que un solo jugador participe en una parte de la pantalla, mientras que el ordenador ejecuta sus distintas acciones al volante en la otra.
La valoración final de estos dos simuladores automovilísticos es muy diferente, puesto que mientras el cartucho para ***Super Nintendo*** puede considerarse a la altura del anterior lanzamiento protagonizado por el piloto británico, y por lo tanto como uno de los dos mejores en su género, la versión para los 16 bits de **Sega** deja bastante que desear.

JAVIER ITURRIOZ





PILOTOS



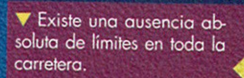
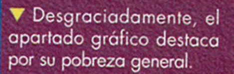
CAMPEONATO



MEGA DRIVE

ACCLAIM
(GREMLIN)
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 2
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▼ Existe una ausencia absoluta de límites en toda la carretera.

▼ Desgraciadamente, el apartado gráfico destaca por su pobreza general.



MUSICA

▲ Este título posee una considerable variedad de melodías musicales.

▲ La música se adapta perfectamente a la naturaleza del juego.



SONIDO FX

▲ Posee una magníficas voces digitalizadas durante todo el desarrollo.

▲ El ruido producido por el motor está bastante conseguido.



JUGABILIDAD

▲ Sin duda, constituye el apartado más sobresaliente del juego.

▲ El control del vehículo es un aspecto que se ha cuidado con esmero.



GLOBAL 78

Después de la salida del sensacional VIRTUA RACING de **Sega**, el género de la simulación automovilísitca se presenta muy difícil para cualquier cartucho. Sin embargo, en esta ocasión ni siquiera llega a la altura del lanzamiento de **Domark**, F1. Pese a todo, los aficionados a la velocidad tienen una nueva elección para disfrutar con este deporte en ***Mega Drive***.

REGALAMOS 10 MD-32X

SEGA y SUPER JUEGOS celebran la nueva etapa de esta revista con un premio de súper lujo que os traerá de cabeza: 10 Mega Drive 32X. Realmente fantástico.

Conseguir uno de ellos es muy sencillo. Sólo necesitas prestar una especial atención a la hora de ver el vídeo que regalamos con este número de Súper Juegos. Recuerda que en él se incluyen los lanzamientos más fuertes que Sega tiene previsto para este último trimestre.

Tenéis que averiguar qué científico, con una de las cabezas más prodigiosas de este siglo, aparece durante décimas de segundo en el vídeo de Sega.

Os daremos una pista: este genio contemporáneo se cuela mientras Dynamite Headdy intenta no perder su cabeza...

Como seguro que seréis capaces de ver a dicho científico, y dada la categoría del premio, también nos diréis el número de veces que éste aparece. Daros prisa en rellenar el cupón con todos vuestros datos y con las repuestas correctas (no se aceptarán fotocopias).

Nombre
Apellidos
Dirección
Población
Provincia
C.Postal Teléfono Edad

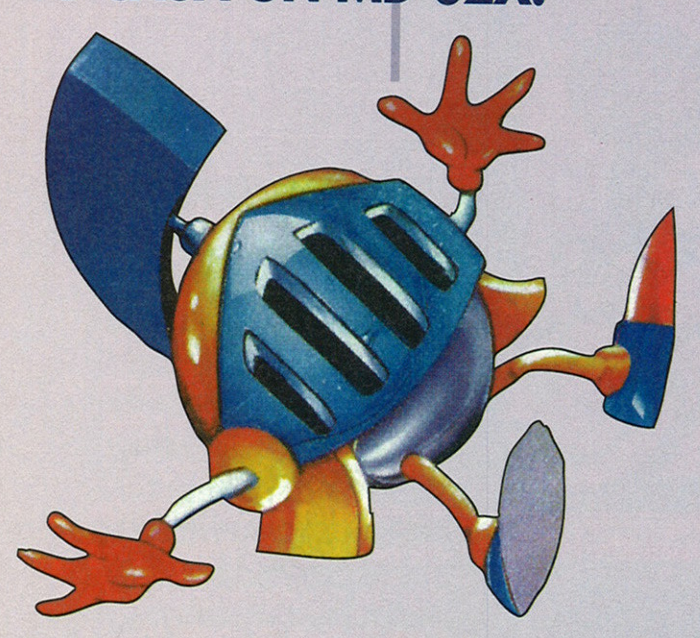
Nombre del Científico

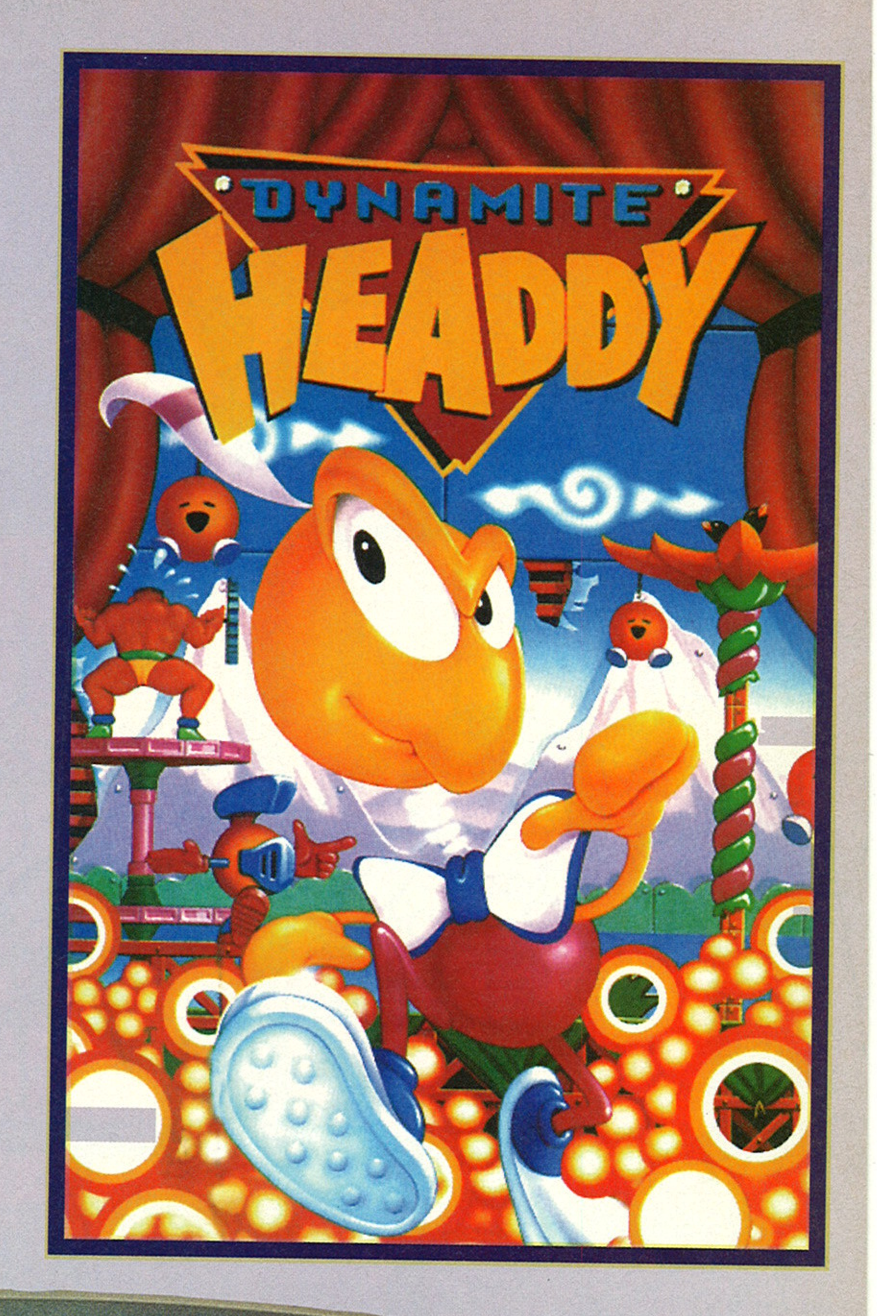
Número de veces que aparece.

Recorta este cupón y envíalo antes del 31 de octubre a Ediciones Mensuales, Revista Súper Juegos, C/ O´Donnel 12, 28009 Madrid. No te olvides de indicar en una esquina del sobre DYNAMITE HEADDY. MD 32X.

¡NO PIERDAS LA CABEZA!

CONSIGUE SER UNO DE LOS 10 PRIMEROS EN TENER EN TU CASA UN MD 32X.

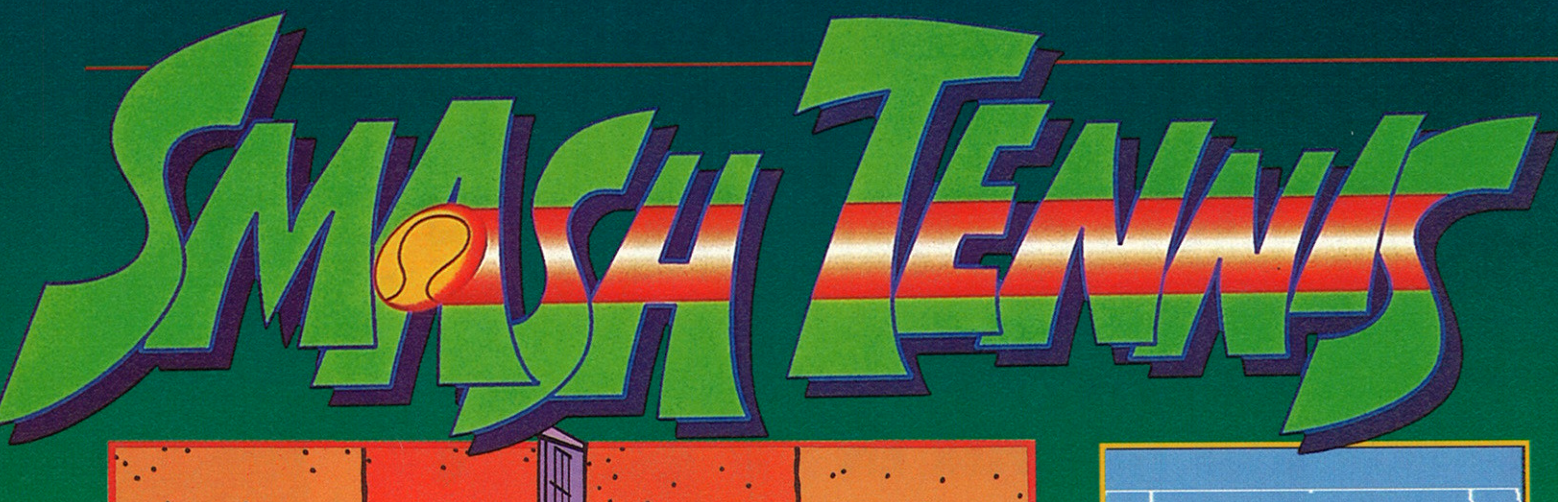


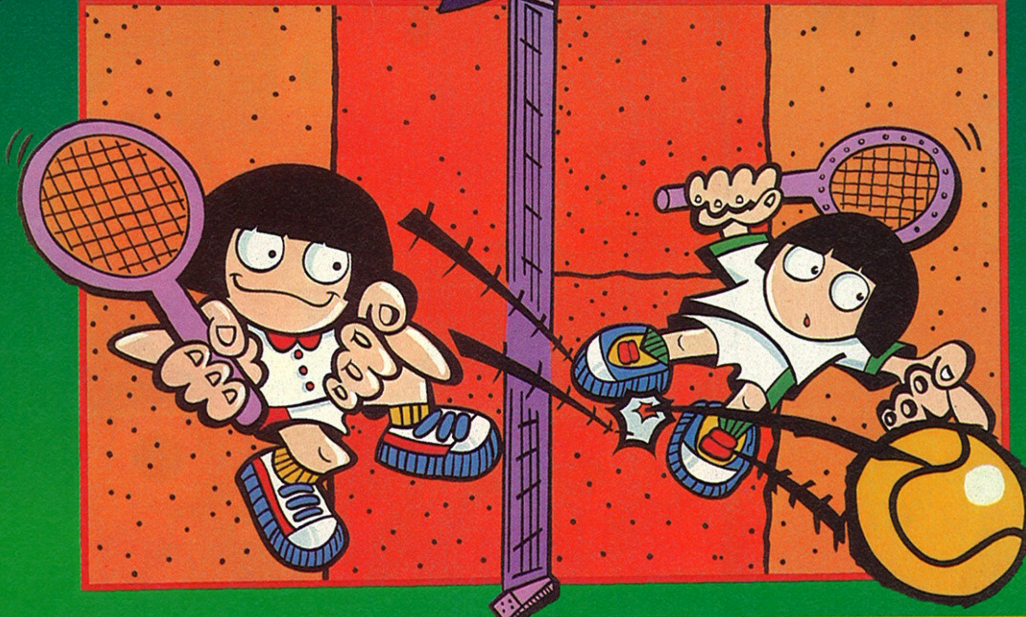


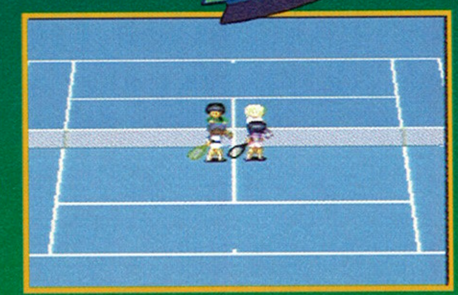


SEGA

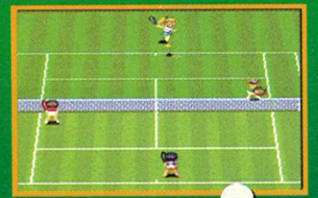
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores. El hecho de participar en este concurso implica la aceptación total de sus bases.

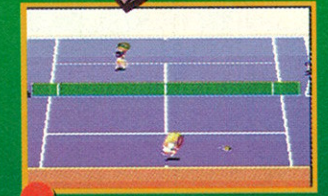


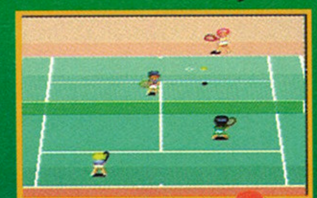




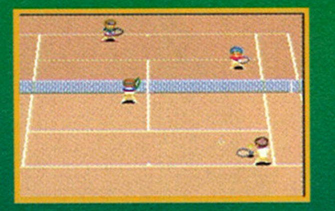
La jugabilidad del clásico SUPER TENNIS ha sido recuperada con absoluta fidelidad por este nuevo lanzamiento deportivo de la compañía Virgin. SMASH TENNIS aporta como novedad la incorporación de escenarios interactivos, donde aparecerán curiosos personajes durante la disputa de los partidos.

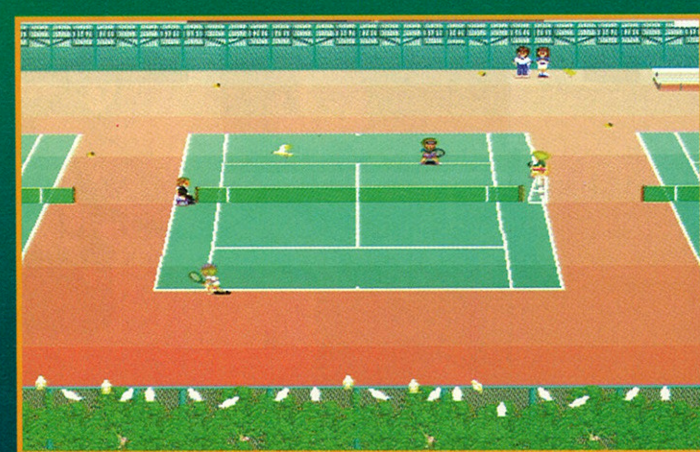




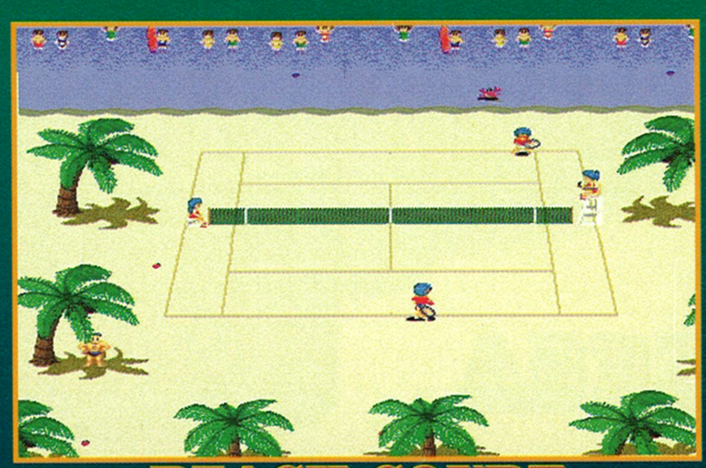


TENIS INTERACTIVO



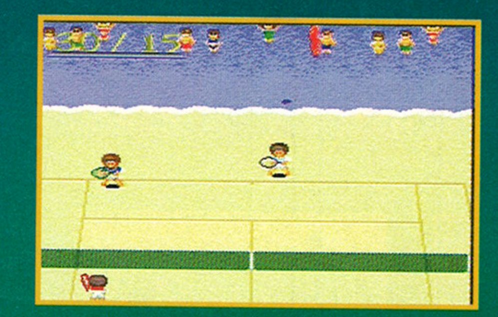


LODGE COURT

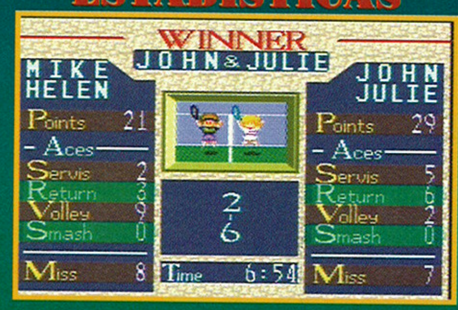


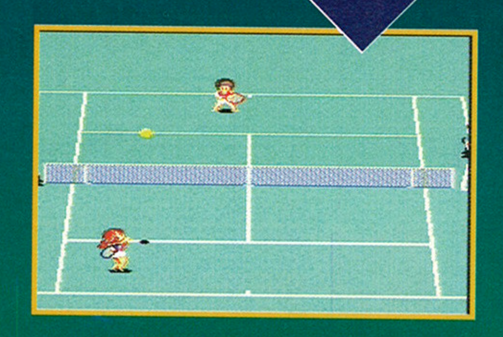
BEACH COURT



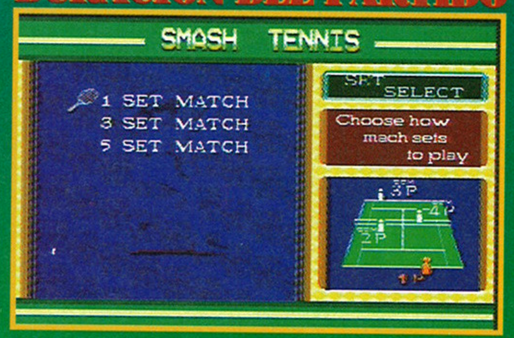


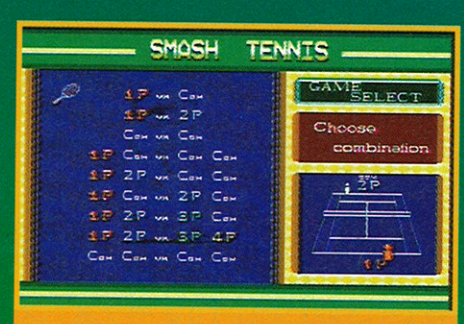
ESTADISTICAS



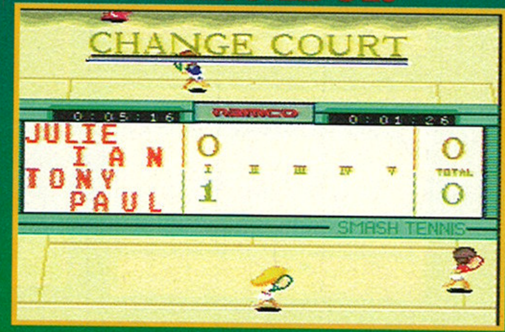


DURACION DEL PARTIDO





MARCADOR



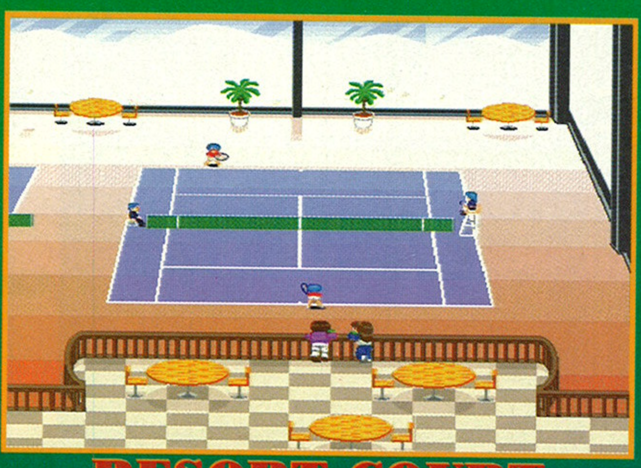
CONTROL

Hasta cuatro jugadores pueden participar simultáneamente en un encuentro de la modalidad de dobles. También es posible combinar el control humano con la computadora.

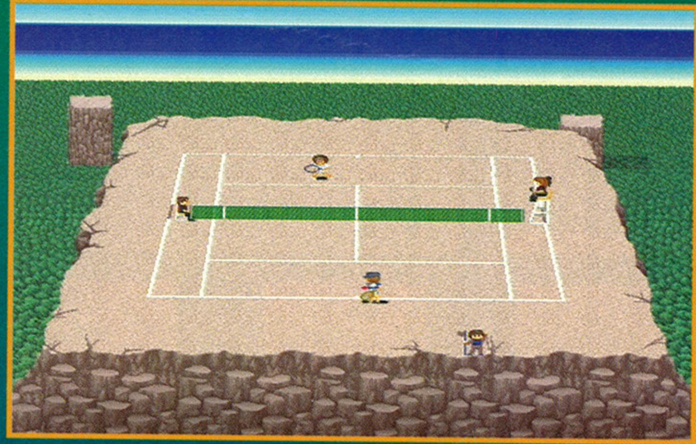
Ha llovido bastante desde que en 1990 apareció en todo el mundo el primer cartucho para ***Super Nintendo***. Se trataba de SUPER TENNIS, un espectacular juego con el que **Nintendo** asombró a todos gracias a su jugabilidad. Desde entonces en Estados Unidos y en Japón han proliferado los títulos referentes al mundo de la raqueta, aunque en nuestro mercado únicamente ha aparecido JIMMY CONNORS PRO TOUR, con el que **Ubi Soft** debutó en el género deportivo.

Por fin aparece en España el tercer juego de tenis, un cartucho que viene con algo más de un año y medio de retraso con respecto a otros países y con el título modificado (originalmente se llamó FAMILY TENNIS). La compañía responsable, **Virgin**, destaca por programas como COOL SPOT o JUNGLE BOOK, pero cuenta con escasa tradición en juegos deportivos entre los que sólo puede señalarse el discreto SUPER SLAP SHOT.

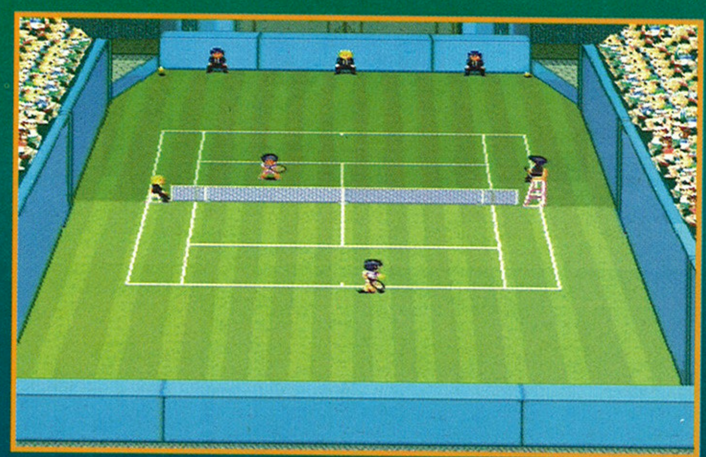
SMASH TENNIS tiene 8 megas, cuatro más que el mítico SUPER TENNIS, aunque la concepción de ambos títulos es similar. Este hecho se pone de manifiesto en el diseño de los jugadores y en la variedad de opciones. Entre estas últimas, sólamente pueden señalarse un indicador del bote de la pelota o la posibilidad de jugar partidos a uno, tres o cinco sets. Tampoco aparecen jugadores ni com-



RESORT COURT

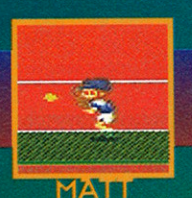


MOUNTAIN COURT



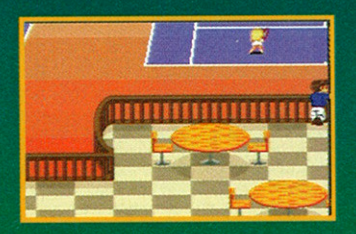
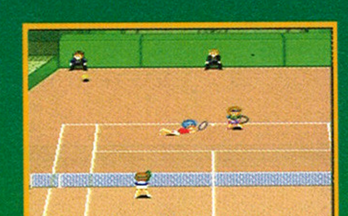
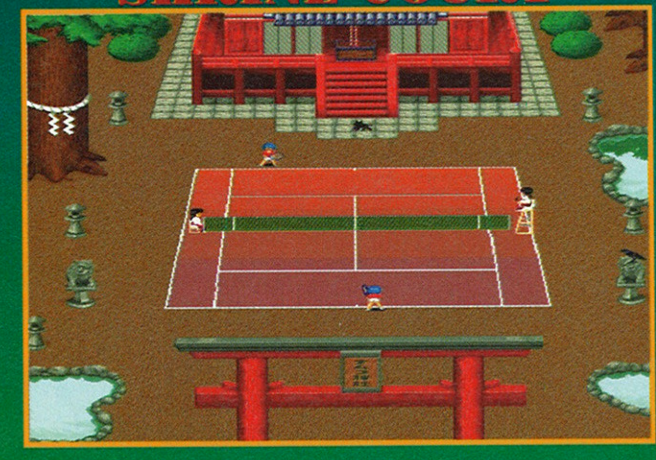
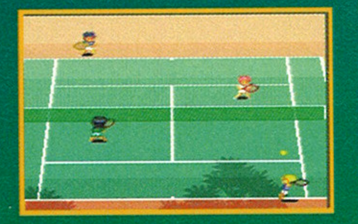
GRASS COURT

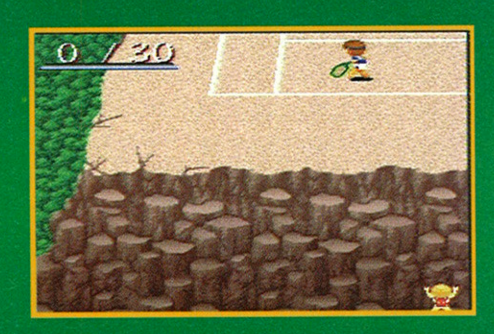

MIKE
HELEN

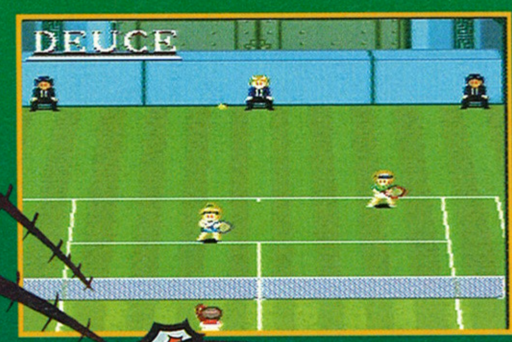
JOHN
JULIE

MATT

CAROL

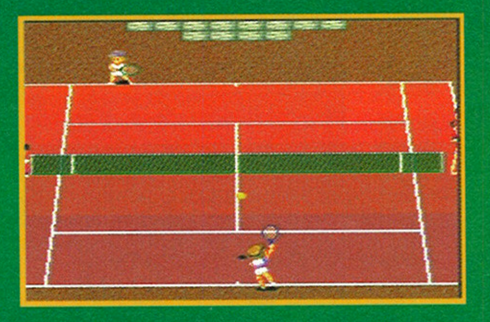
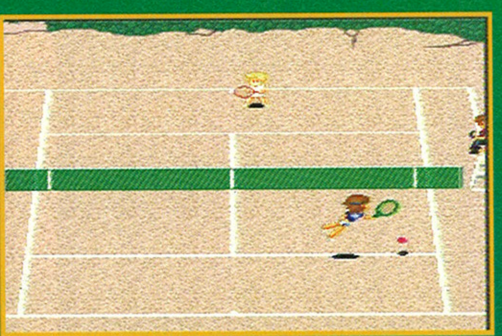
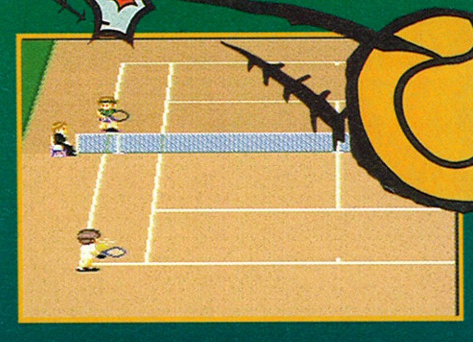
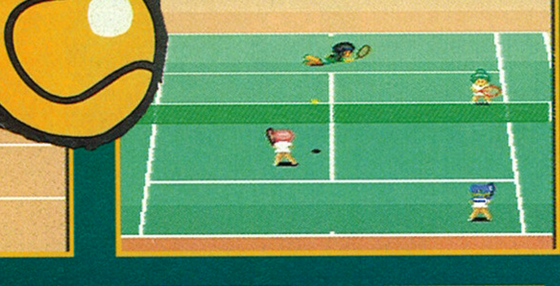
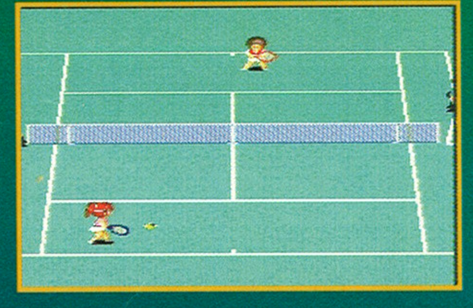
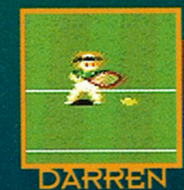
SHRINE COURT

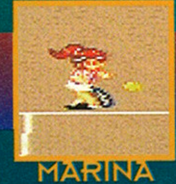




peticiones originales, existiendo únicamente partidos de exhibición y un torneo disputado a modo de eliminatoria. Sin embargo, la jugabilidad está presente en cada una de las acciones, ya que los diferentes golpes (globos, smash, voleas o dejadas) están perfectamente conseguidos. Destacan las planchas, con las que los veinte tenistas incluidos logran alcanzar bolas casi imposibles. Por ello, puede considerarse este lanzamiento como el sucesor de SUPER TENNIS, aunque se han añadido importantes mejoras. Entre estas innovaciones sobresale un notable scroll que permite observar los impresionantes escenarios en los que se celebran los partidos. Estos últimos constituyen el mayor aliciente de este título, ya que estamos ante uno de los primeros simuladores deportivos con escenarios interactivos. En ellos pueden aparecer ga-







DARREN

ROSE

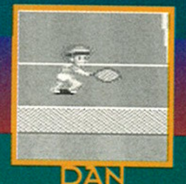
MARK

MARINA

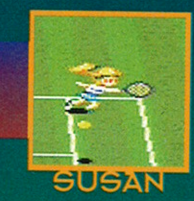
PAUL

NINA


PETER

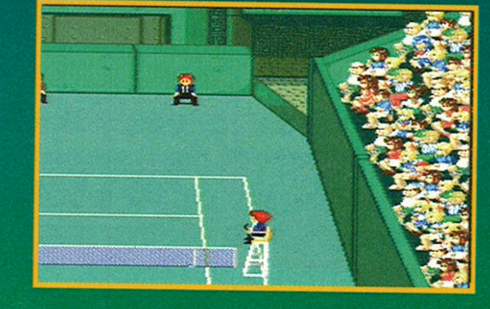

KIRSTY


DAN

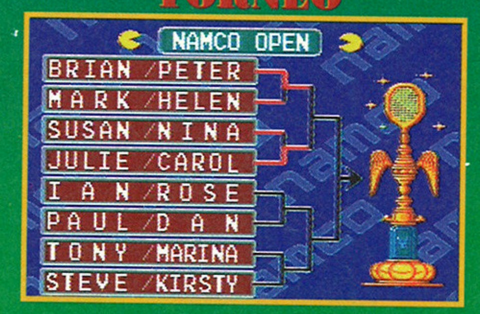

SUSAN

PASSWORDS





TORNEO



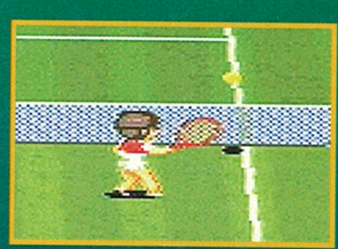
OPCIONES



tos, camareras o intrépidos escaladores preparados para recibir un pelotazo en cualquier momento. Es el segundo simulador de tenis para ***Super Nintendo*** (junto a JIMMY CONNORS PRO TOUR), en el que existe la posibilidad de que cuatro jugadores participen simultáneamente mediante el *Multitap*. Además, permite determinar el control de los tenistas, combinando jugadores y computadora en la disputa de partidos en las modalidades de individuales y dobles. Los efectos de sonido reflejan fielmente el sonido de los golpes y del bote de la pelota, según el escenario. La voz digitalizada del juez de silla narra el tanteo del partido, los puntos de break, de set o de partido. **SMASH TENNIS** es un simulador correcto técnicamente, en el que se pretende alcanzar una jugabilidad que despierte el interés de todos los aficionados al mundo de la raqueta.

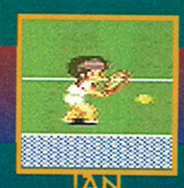
JAVIER ITURRIOZ

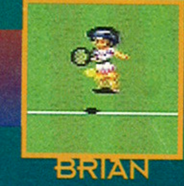
JUGADAS


VOLEA

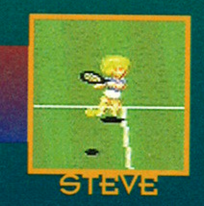
Las voleas y las planchas son una simple muestra de las acciones que contiene SMASH TENNIS. Jugar al más puro estilo del alemán Boris Becker, ya no será un sueño.


PLANCHA


IAN


BRIAN


TONY


STEVE



VIRGIN
NAMCO
MEGAS ◆ 8
JUGADORES ◆ 1 a 4
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 15
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los escenarios resultan vistosos y, además, son interactivos.

▲ La gran rapidez observada en el desarrollo de las distintas acciones.



MUSICA

▲ La voz digitalizada recogida en algunas de las melodías del juego.

▼ Sin lugar a dudas, es el apartado menos destacado de SMASH TENNIS.



SONIDO FX

▲ El diferente sonido del bote de la pelota según la superficie de la cancha.

▲ El sonido ambiental se complementa a la perfección con el escenario.



JUGABILIDAD

▲ Es realmente sensacional, asegurando grandes momentos de diversión.

▲ En SMASH TENNIS' el control del juego resulta bastante sencillo.



GLOBAL 93

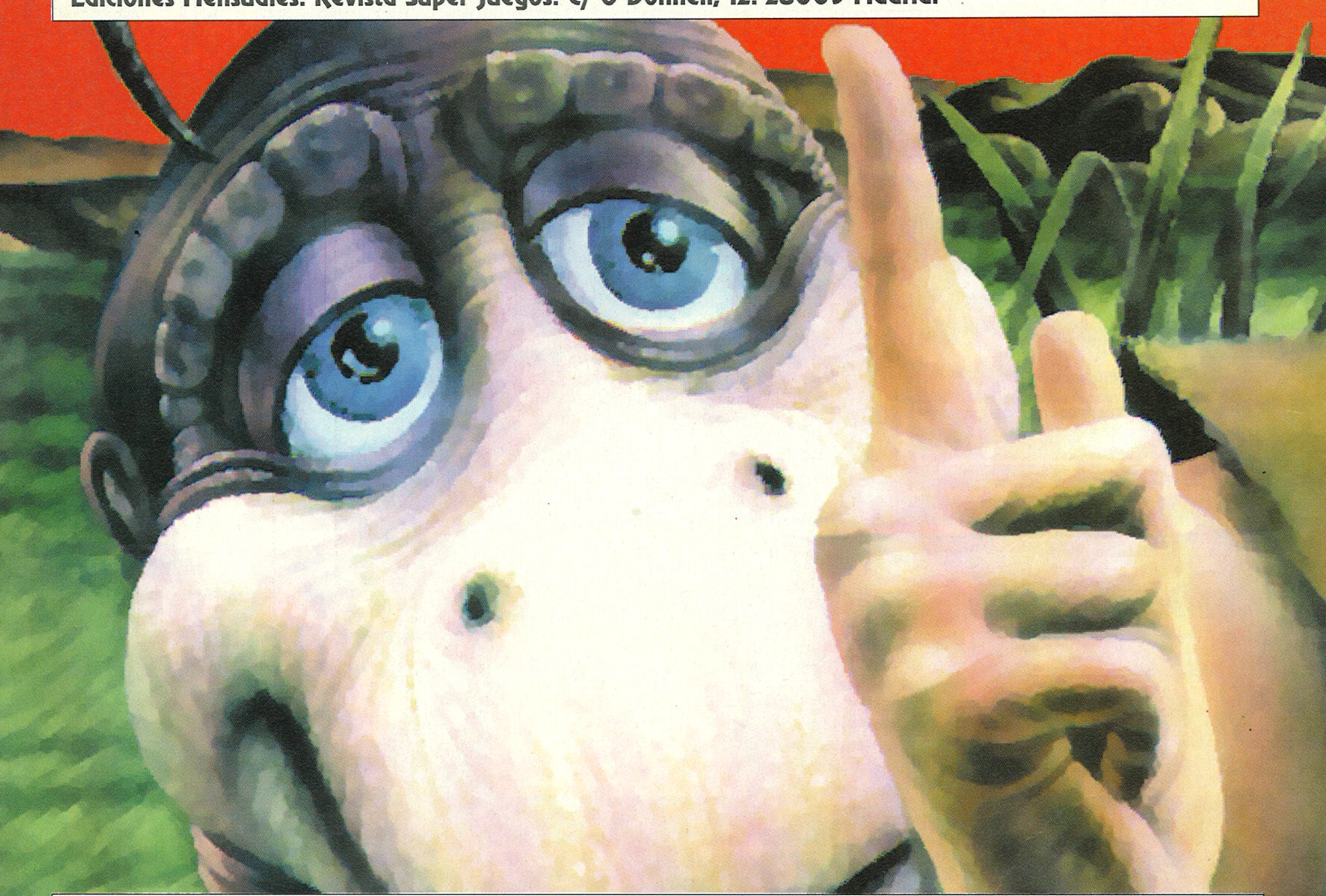
La jugabilidad cueste lo que cueste parece ser que fue el lema de la compañía Virgin cuando crearon este impresionante simulador deportivo. La disputa de un juego en SMASH TENNIS es la mejor promoción que puede hacerse de un cartucho imprescindible para cualquier aficionado al tenis, y muy recomendable para el resto.

MILLONES DE AÑOS

FSL, Languages Around The World, la revista SUPER JUEGOS y The Flintstones te invitan a que participes en este estupendo concurso donde puedes llegar a ser uno de los rocaganadores de los dos cursos de estudios que se realizarán durante el verano del 95 a California, EE.UU.
Para poder ganar uno de estos estupendos viajes, sólo tendrás que demostrarnos tus dotes artísticas e imaginativas realizando un dibujo sobre uno de estos dos temas, a elegir:

- Cómo era un semáforo de Bedrock.
- Cómo era la consola (nombre y juegos) que Pedro Picapiedra utilizaba para pasar los ratos libres con su inseparable amigo Pablo.

Mándalo junto con el cupón relleno (no se aceptarán fotocopias) antes del 28 de Febrero de 1995 a Ediciones Mensuales. Revista Super Juegos. C/ O Donnell, 12. 28009 Madrid.



Este rocaconcurso se ha realizado con la colaboración de Columbia Tristar Home Video, y la compañía FSL.

DESPUES.....

Cada dibujo será rocapuntuado de 1 a 10. Además, también podrás encontrar otro cupón para participar en cada cartucho del juego de The Flintstones (a la venta en diciembre, en Mega drive, SNES y Game Boy), donde FSL te regala cinco rocapuntos más.
Y no queda aqui la cosa, no pierdas el hilo y estate atento en los próximos meses, porque SUPER JUEGOS te volverá a anunciar este rocaconcurso, e incluirá un cupón que si lo mandas, podrá aportar otro rocapunto más a tu cuenta particular.
Si tienes el suficiente talento para convencer a nuestro duro (como las rocas) jurado formado por Bam-Bam Sol, Pebbles del Carpio, etc.. que evaluará tus dibujos según la creatividad, originalidad, colorido, y llevará la cuenta de tus rocapuntos, no pierdas el tiempo y mándanos tus rocadibujos ya.
SUERTE!!!

GRATIS dos cursos de estudios en EE.UU

COLUMBIA TRISTAR





HOME VIDEO

FSL

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Poblacion: ____________________

Provincia: ____________________

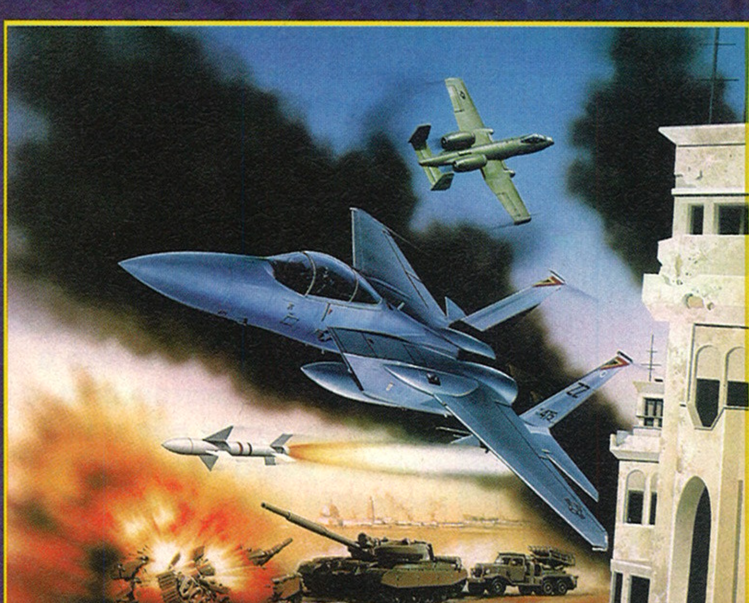
Teléfono: ____________________

c.p. ____________ Edad: ____________





DESERT FIGHTER



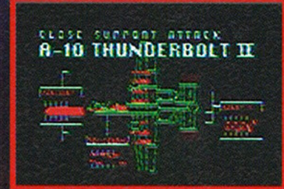
Han transcurrido ya casi cinco años desde que el ejército aliado, con EEUU a la cabeza, lanzó su primer ataque sobre territorio iraquí en una operación bélica bautizada con el nombre de Tormenta del Desierto. DESERT FIGHTER narra una parte de los sucesos acontecidos en aquellos días para situar la acción de un juego realmente espectacular.

ARENAS DEL DESIERTO

A-10 THUNDERBOLT

Será muy útil en ciertos objetivos que se encuentran alejados de las zonas civiles. Posee una escasa precisión.





F-15 STRIKE EAGLE

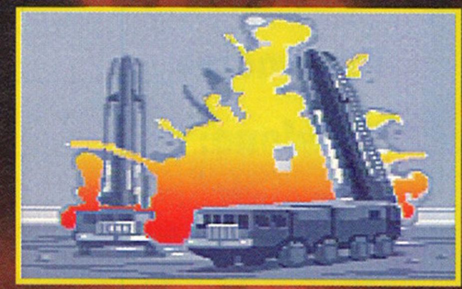


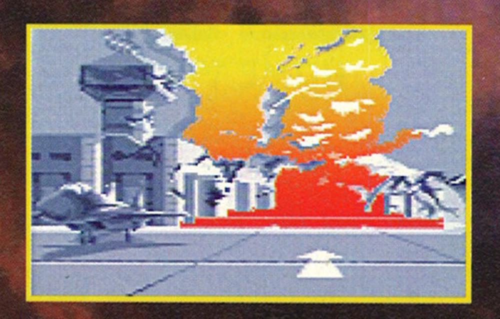


Es el mejor tanto en ciudad como en campo abierto. Sus misiles permiten atacar al objetivo desde grandes distancias.

Se han respetado armamentos, situaciones y localización geográfica, aunque la aventura se desarrolla en un país imaginario que los diseñadores han decidido bautizar como Zarak. La invasión del territorio vecino por parte de las fuerzas de este país de Oriente Medio moviliza a las fuerzas de las Naciones Unidas que, tras varios bloqueos comerciales, decide pasar a la acción con todo el potencial bélico de los aliados. **System 3** saltó a la fama hace ocho años con INTERNATIONAL KARATE, título al que sucedió una obligada segunda parte. Pero a dicha compañía no le llegó la confirmación hasta el día en que sus programadores diseñaron el inolvidable LAST NINJA, un juego que pasó a la historia por sus especta-

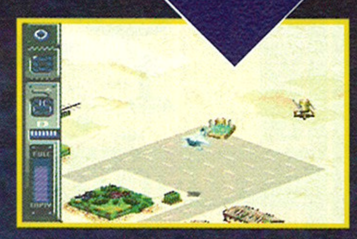


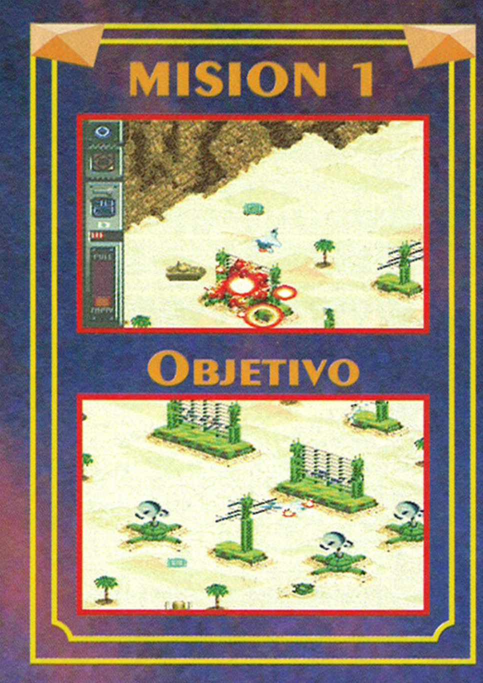




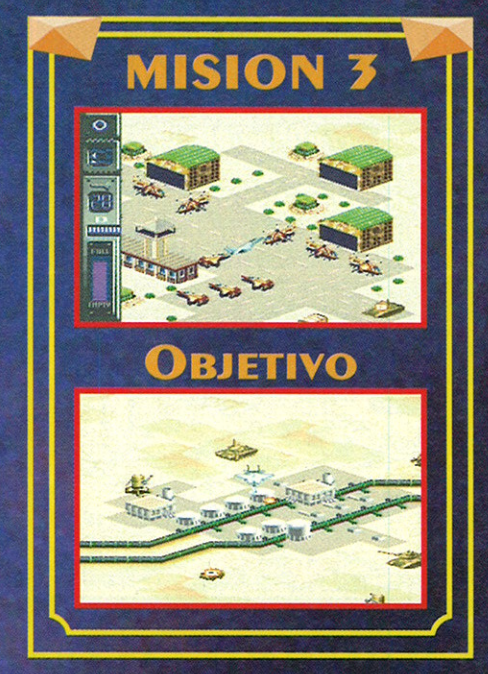


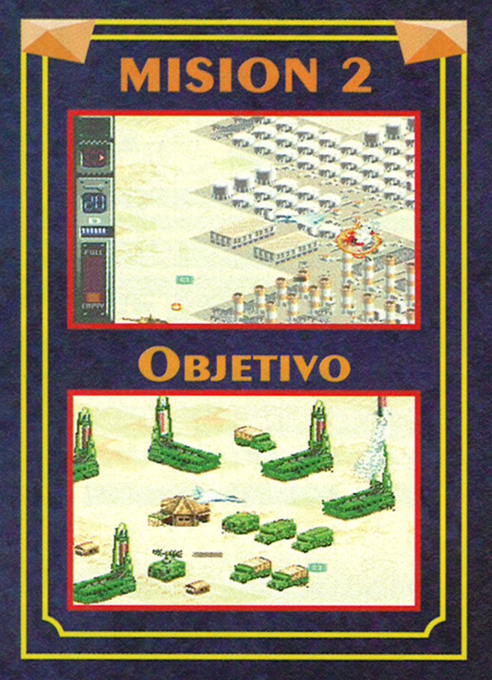














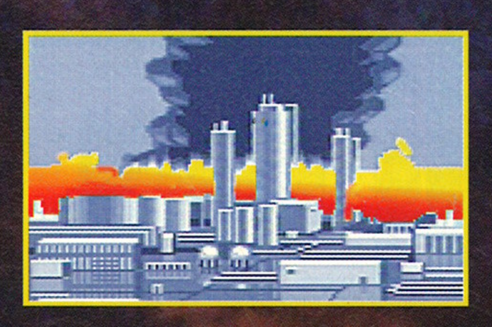
culares gráficos en perspectiva isométrica. Dicha técnica es utilizada también **DESERT FIGHTER**.

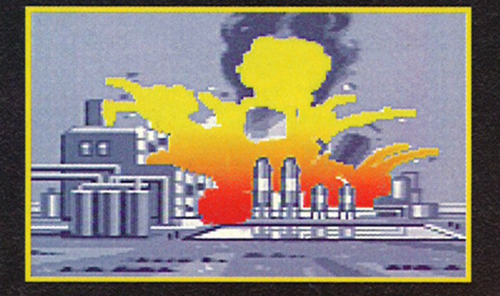
El juego consta de un total de ocho misiones en las que debemos ir mermando, progresivamente, cada uno de los puntos sobre los que se asienta la defensa de Zarak. Para cumplir cada objetivo tenemos un límite de tiempo que oscilará entre 24 y 60 horas, lo que significa un número limitado de vuelos en los que llevar a cabo la labor de destrucción. Así, partiremos de la base aliada con una de las dos aeronaves disponibles (un F-15 Strike Eagle o un A-10 Thunderbolt II) y con un arsenal de misiles a elegir, dependiendo del tipo de misión que debamos realizar. Además, tanto uno como otro, disponen de un cañon que será aire-

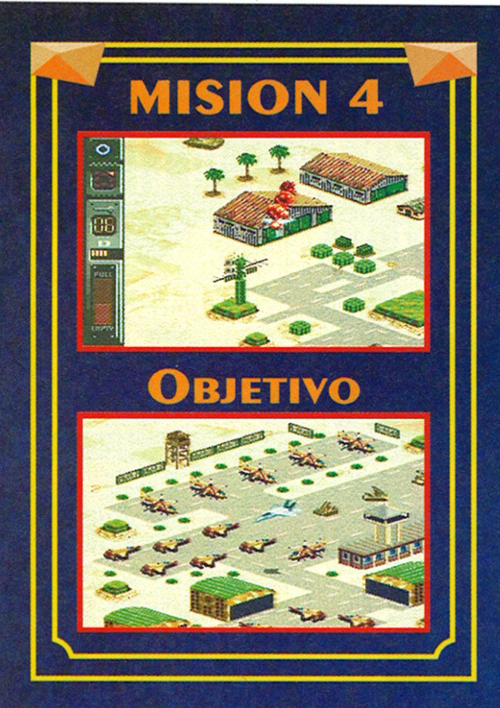
Centro de Operaciones

Desde este lugar tendremos acceso a todo tipo de opciones para la selección de avión, armamento y consulta de los distintos mapas y estadísticas que DESERT FIGHTER nos proporciona.

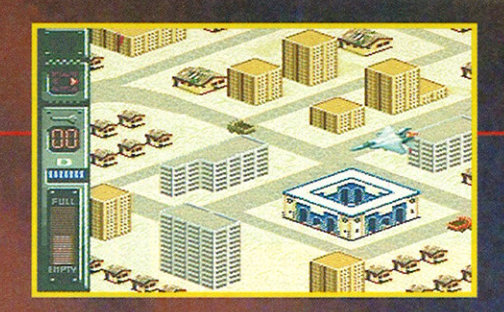












Comandante



En los instantes previos al inicio de la misión, nuestro comandante nos obsequiará con unos breves pero utilísimos consejos sobre el objetivo en cuestión. Pon mucha atención, porque en ellos se encuentran las claves de cada una de ellas.

Estadisticas



Al finalizar cada salida, el ordenador nos dará todo tipo de estadísticas con las que evaluar el éxito del último ataque. El dato más importante será, sin lugar a dudas, el porcentaje de objetivos destruidos.

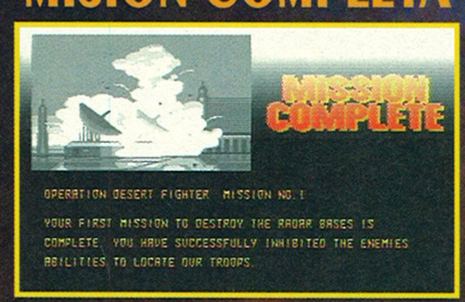
Mision 5

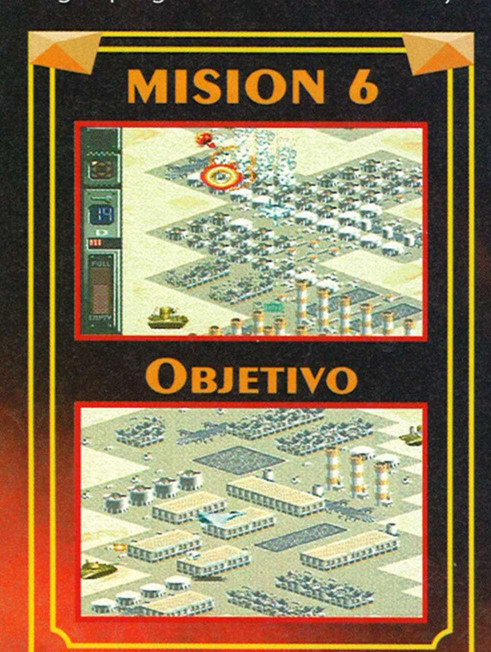
Objetivo

aire en el F-15 y aire-tierra en el A-10. Las contramedidas y el Afterburner en el F-15 completan las características de estos dos potentes aparatos. Además, deberemos regresar a la base en uno de estos tres casos: uno, cuando el nivel de combustible se encuentre bajo mínimos; dos, cuando el arsenal de misiles haya llegado a su fin; y tres, cuando los daños en nuestra aeronave hagan peligrar la finalización del objetivo. Cada vez que regresemos a la base, el número de horas que restan para completar la misión se verá reducido. Por lo tanto, será necesario apurar al máximo cada una de nuestras salidas. En el menú principal tendremos todo tipo de opciones a elegir. Así, podremos estudiar el área donde se llevará a cabo la misión, recibiremos información sobre el caza F-15 o el



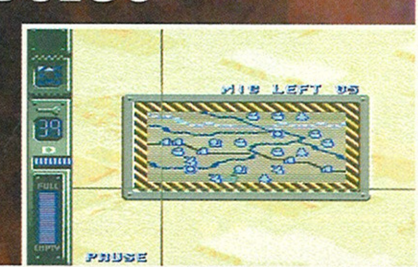
Mision Completa





Mapa de Juego

Con él podremos saber, en cualquier momento, la situación actual de nuestro caza y de los objetivos. Se accede a él con el botón de START. Una vez dentro, dos barras cruzadas nos indicarán nuestra localización actual.





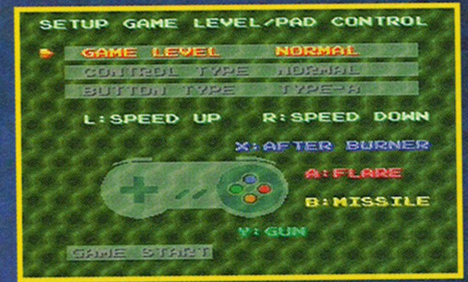
Canal Informativo GNN

Este canal informativo nos informará sobre las reacciones militares, políticas, sociales y medioambientales del conflicto. No sirven de mucho, pero ayudan a completar la magistral presentación de este juego.

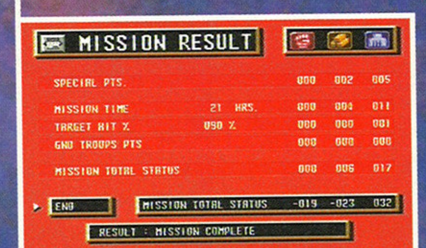




OPCIONES



Mission Result



Las últimas estadísticas presentadas corresponden a los resultados finales de la misión que hemos llevado a cabo. Un último dato nos confirmará si ésta ha sido superada o si, por el contrario, la operación ha resultado un fracaso.

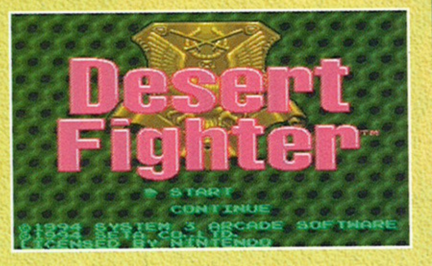
bombardero A-10, seleccionaremos el armamento más conveniente o podremos salvar la partida. Esporádicamente aparecerán emisiones de la GNN para informarnos del estado en que se encuentra el conflicto. **DESERT FIGHTER** posee un desarrollo muy similar al del clásico DESERT STRIKE, pero en esta ocasión cuenta con más acción. En **DESERT FIGHTER** no hay tiempo para vacilaciones. El límite de horas impuesto obliga a desplazarse de un objetivo a otro sin descanso. Todo ello influye en la jugabilidad de un cartucho, que hará disfrutar a todos por sus efectos de sonido, sus animaciones y su realización gráfica. Además, la presentación de este título es impecable de principio a fin.

J. C. MAYERICK

MISION 7



Objetivo



SYSTEM 3	
SYSTEM 3	
MEGAS	8
JUGADORES	1
VIDAS	TIEMPO
MISIONES	8
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

▲ La perspectiva isométrica utilizada en el juego está muy conseguida.

▲ Pese al reducido tamaño de algunos gráficos, éstos son muy detallados.



MUSICA

▲ Es un apartado que en este cartucho no tiene excesiva relevancia.

▼ No habría estado mal que hubiesen trabajado un poco más este aspecto.



SONIDO FX

▲ Los pocos efectos de sonido que hay están muy conseguidos.

▼ Lo dicho: son muy escasos los efectos de sonido empleados.



JUGABILIDAD

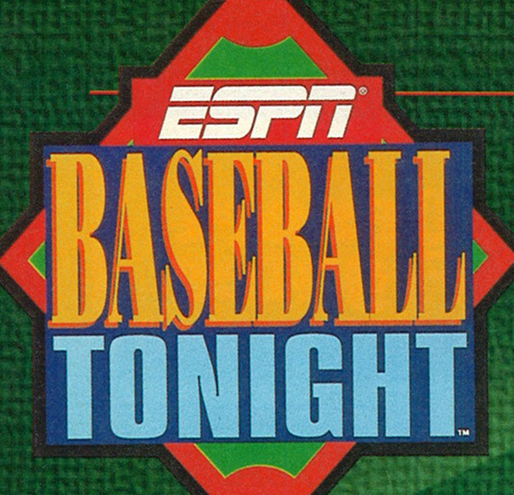
▲ Consigue sumergirte en un conflicto de estas características.

▼ La posibilidad de grabar la partida reduce la dificultad de un juego trepidante.



GLOBAL 89

El próximo lanzamiento de la compañía **Electronic Arts**, URBAN STRIKE, ya tiene un serio competidor. Su nombre es **DESERT FIGHTER** y su producción corresponde a **System 3**. Los resultados, un magnífico juego con una trepidante acción y unos increíbles gráficos ponen el toque de distinción a un título espectacular.



UN GRAN LANZAMIENTO





El béisbol vuelve a convertirse en el principal protagonista de un programa con impresionantes animaciones, avalado por la licencia oficial de la liga más importante del mundo en este deporte.



LICENCIA OFICIAL



CRÉDITOS



El béisbol es una de las disciplinas deportivas que cuenta con un mayor número de programas en el mercado estadounidense. A pesar de que al otro lado del Atlántico no es compartida la pasión por este deporte, han llegado hasta nosotros excelentes simuladores de este género como R.B.I. '94 BASEBALL o la popular saga de HARD BALL. Sin embargo, los usuarios de *Super Nintendo* en España aún no tenían a su disposición ninguno de los múltiples lanzamientos aparecidos en Estados Unidos y en Japón.

OPCIONES

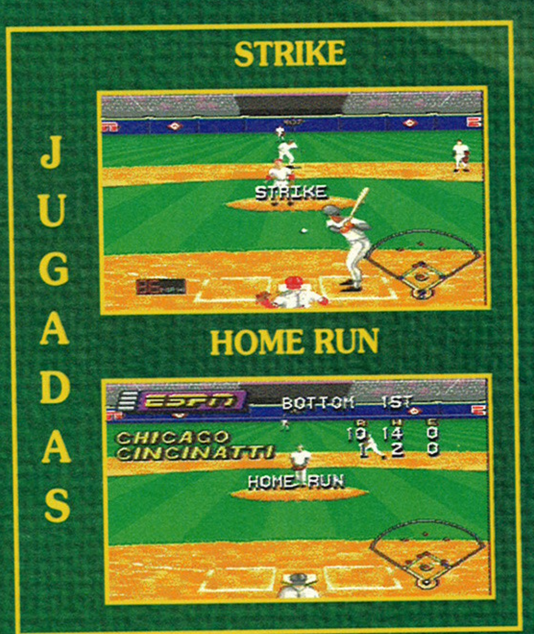
SOUND ON
ERRORS ON
ASSISTED FIELDING OFF
PLAYER 1 HOME
3 DIVISION MODE
ENTER PASSWORD

ESPN BASEBALL TONIGHT llega a través de **Sony,** compañía que ha elegido a **Park Place** como programadores. Este grupo tiene una impresionante tarjeta de presentación en el mundo de los videojuegos deportivos, ya que además de la saga de JOHN MADDEN dedicada al fútbol americano, ha colaborado con los norteamericanos de **Acclaim** en cartuchos como WORLD CLASS SOCCER y QUATERBACK CLUB. El resultado de esta sociedad entre prestigiosas compañías puede calificarse como de sobresaliente. El motivo fundamental del éxito de estos productos reside en la realización de unas fantásticas animaciones de los típicos movimientos de los catcher y el pitcher. Si a este dato le sumamos una

JUGADAS

STRIKE

HOME RUN



RETO HOME RUN

Gracias a una máquina que lanza pelotas, los bateadores pueden participar en una curiosa competición donde el objetivo consiste en lograr home run, es decir, enviar la pelota fuera del recinto de juego.



PASSWORDS



COMPETICIONES

1 PLAYER
EXHIBITION MODE
PRACTICE MODE
HOME RUN DERBY
GAME PLAY OPTIONS

gran jugabilidad, gracias a la simplicidad para controlar todos los aspectos del juego, se obtiene un simulador capaz de aficionar a este deporte hasta a los más escépticos y remisos.

Una importante parte de este magnífico resultado final hay que apuntárselo a la concepción del juego, en la que se mantiene en todo momento una vista lateral del campo desde la posición del bateador, en la que no se utiliza ningún scroll. Los desplazamientos, tanto de la la bola como de los jugadores, pueden seguirse mediante un radar situado en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Por otra parte, el cartucho introduce dos inéditas opciones como principales novedades: un concurso en busca de *home run*, y la posibilidad de practicar las jugadas fundamentales con ayuda de la com-



CONTROL DE BASE





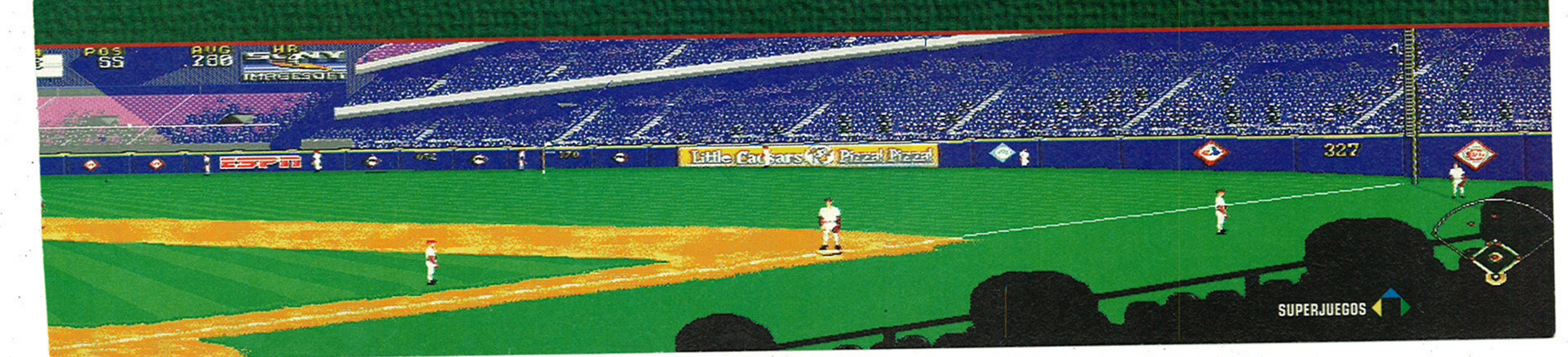
ENTRENAMIENTO

Es posible poner a prueba a los bateadores y a los lanzadores de un equipo mediante un entrenamiento, celebrado fuera de partido.















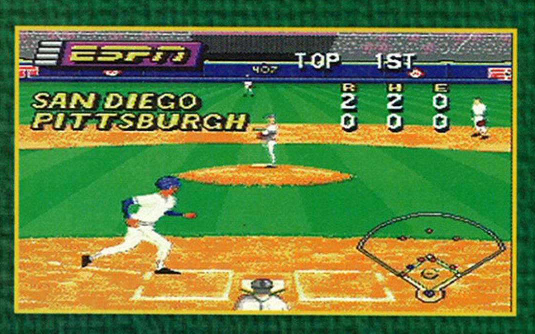


COMPEONATO









putadora. Los protagonistas de **ESPN BASEBALL TONIGHT** son los equipos reales de la famosa liga americana. Este hecho es posible gracias a la obtención de la licencia oficial con la que cuenta este programa. Sin duda, estamos ante un prometedor comienzo de este espectacular deporte para los 16 bits de **Nintendo.** Esperemos que este nuevo lanzamiento constituya el inicio de una larga saga de títulos sobre el mundo del béisbol. Y puestos a pedir, también deseamos con todas nuestras fuerzas que cartuchos como CARL RIPKEN JR o BASEBALL 2020 sean editados en España.

JAVIER ITURRIOZ

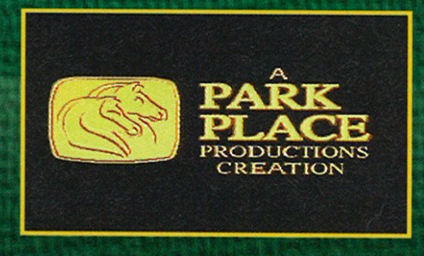
ESTRATEGIA



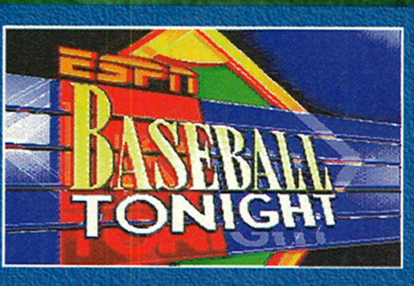
EQUIPOS



PROGRAMADORES







SONY
(PARK PLACE)
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 3
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Las perfectas animaciones de los movimientos de los jugadores.

▲ Buena resolución de la perspectiva de la cancha, para controlar el juego.



MUSICA

▲ Las magníficas melodías seleccionadas por los programadores.

▼ Constituye uno de los elementos menos destacables del programa.



SONIDO FX

▲ Buenas digitalizaciones de voz, a lo largo de todo el juego.

▲ Perfecto sonido de ambiente, incluyendo el típico órgano de las grandes citas.



JUGABILIDAD

▲ Fácil concepción del juego, sin entrar en excesivos aspectos tácticos.

▲ Las nuevas modalidades introducidas constituyen una novedad digna de elogio.

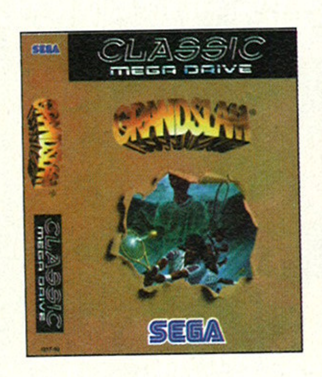


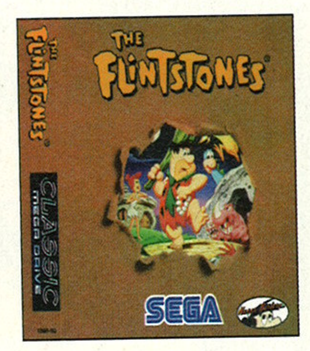
GLOBAL 89

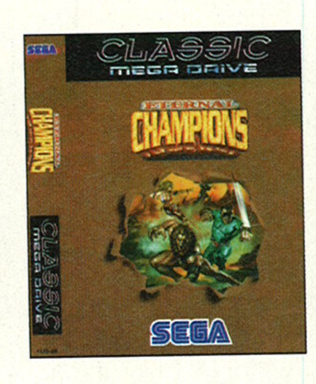
El grupo programador **Park Place**, de la mano de la compañía **Sony**, nos ofrece un impresionante simulador deportivo. **ESPN BASEBALL TONIGHT** destaca por sus grandes animaciones y por algunas novedades dignas de mención como: la posibilidad de practicar las principales jugadas con ayuda de la computadora. De lo mejor dentro del béisbol para consolas.

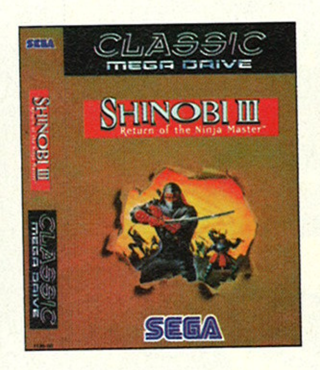
ELIGE 10 JUEGOS

Sega saca al mercado una colección de clásicos a un precio muy asequible. Los que en su momento no tuvistéis la oportunidad de comprarlos, ahora es el mejor momento para adquirirlos y aprovechar esta fenomenal segunda oportunidad. SUPER JUEGOS no se queda al margén y ofrece entre todos sus lectores la oportunidad de que el ganador pueda elegir 10 cartuchos entre toda la lista que os damos a continuación.











MEGA DRIVE

- Capitán America
- Mickye and Donald
- Cool Spot
- Ottifant
- Batman Returns
- Global Gladiators
- Shinobi 3
- Talespin
- King of the Monsters
- Home Alone
- Grandslam Tennis
- Asterix and Secret Mission
- Ex-Mutants
- Robocob vs Terminator
- Flinstones
- W.C. Soccer
- Eternal Champions

MASTER SYSTEM

- Mickey Mouse
- Donald Duck
- Wimbledon
- Master of Darkness
- Batman Returns
- Ottifant
- Desert Speedtrap
- The Flash
- Senna's Super Monaco
- Wonder Boy In MW3
- Robocop vs Terminator
- Holyfield Boxing
- Ottifant

GAME GEAR

- Batman Returns
- Develish
- Winbledon Tennis
- Global Gladiators
- Terminator
- Son of Chuck
- Double DragonA
- Street of Rage
- Superman
- WC Leader Boa.
- Crystal Warrior

Para conseguirlo sólo tienes que recortar y enviar el cupón adjunto con todos vuestros datos (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de octubre a Ediciones Mensuales, C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid. No te olvides de indicar en una esquina del sobre «Concurso Sega Classics».

Cualquier supuesto que se produjese no previsto, será resuelto por los organizadores.

La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

CLASSIC MEGA DRIVE

CLASSIC Master System

NOMBRE: ____ APELLIDOS: ____
DOMICILIO: ____ POBLACION: ____
PROVINCIA: ____ C.P.: ____ TEL.: ____
MODELO DE CONSOLA: ____

Un impresionante e interactivo drama de misterio e intriga. No sabes por qué has ido a visitar la mansión de Henry Stauf, pero de lo que no tienes ninguna duda es que, por desgracia, no estás solo.















Hace algo más de un año que los usuarios de *PC* y compatibles pudieron disfrutar de este programa. Ocupó las portadas de las revistas especializadas de medio mundo, y la innegable calidad de sus gráficos deslumbró a todos los que pudieron contemplarlo. Ahora le ha tocado el turno al ***CDi***, con la que sin duda es la mejor versión de todas las existentes.

A pesar de que el juego no es otra cosa que una ensalada de puzzles de inteligencia, su afortunado desarrollo con unas impresionantes escenas de acercamiento y rotación de las estancias del interior de la casa, unidas a escenas animadas fantasmagóricas, conforman un producto realmente redondo. La perfecta am-



Laberinto

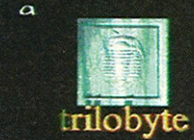




Creadores

presents
a





production

Trilobyte ha utilizado el célebre programa de animación 3D STUDIO.





PIENSO, LUEGO INSISTO

CD-i





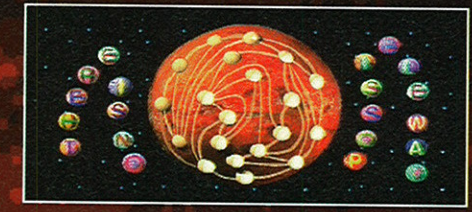
Puzzle



En este puzzle deberéis elegir la letra adecuada para formar una frase en el interior.



Puzzle



Lo contrario que en el anterior. Con las letras de dentro se construirá una frase fuera.

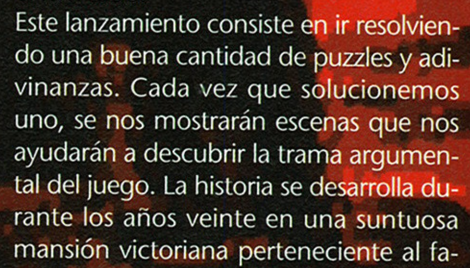




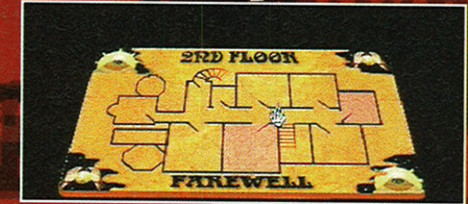




bientación tridimensional del juego, realizada con el célebre programa de *PC* 3D Studio, lo convierten en el compacto más sobresaliente de los que **Philips** tiene en el mercado.
Este lanzamiento consiste en ir resolviendo una buena cantidad de puzzles y adivinanzas. Cada vez que solucionemos uno, se nos mostrarán escenas que nos ayudarán a descubrir la trama argumental del juego. La historia se desarrolla durante los años veinte en una suntuosa mansión victoriana perteneciente al fabricante de juguetes y fanático de los puzzles, Henry Stauf, desaparecido misteriosamente. Meses después de su desaparición invitó a seis personas a una fiesta en su casa pero nadie supo nada más de ellos. Tú debes ser el séptimo invitado, y la persona que descubra qué es lo que ha pasado en realidad.
Las adivinanzas de **THE 7th GUEST** son las más atractivas que jamás hemos tenido la ocasión de ver. Desde juegos de cartas y palabras, musicales, hasta las más complejas combinaciones ajedrecísticas



Mapa



Si seleccionamos el mapa en el menú general, sabremos que habitaciones hemos visitado.

Escenas



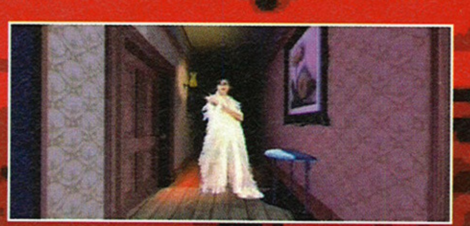
















Final Del Juego



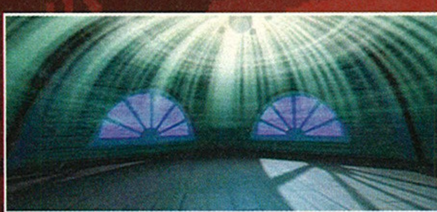




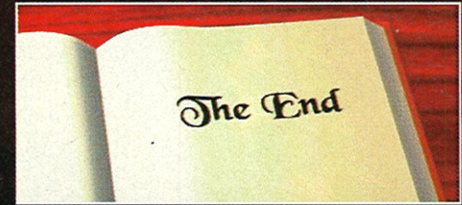






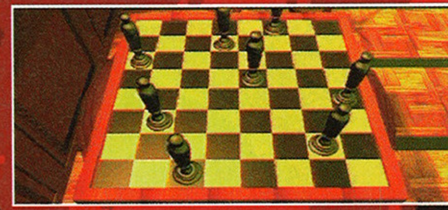








Puzzle



En este puzzle tendremos que colocar 8 reinas de ajedrez sin que ninguna amenace a otra.

Puzzle



Gusanos. Conduce cada uno a su lado opuesto y habrás resuelto el acertijo.



Opciones

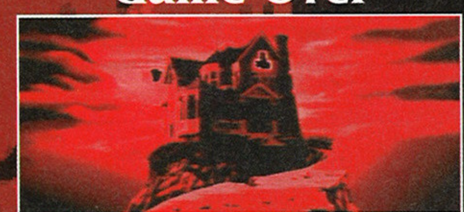








Game Over





Atajos







Puzzle



Uno de los más difíciles. Intenta cambiar de lado a los alfiles sin que se ataquen.

Puzzle



Lo mismo que el anterior pero con caballos. Mucho más fácil pero bastante lento y pesado.















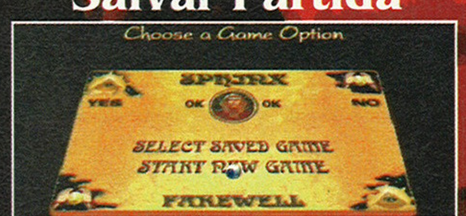
Escenas







Salvar Partida

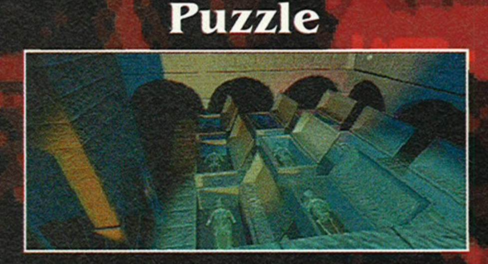




Programadores



Puzzle



Tapa todas las tumbas, pero ten en cuenta que al cerrar unas se abren otras. Un jaleo.



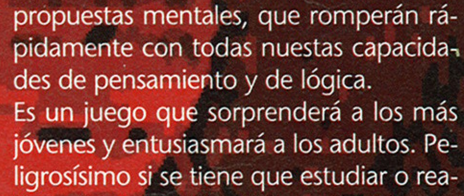
Puzzle



Busca la combinación correcta entre luces y ventanas que te permita llegar a la azotea.







irán abriendo un abanico tremendo de propuestas mentales, que romperán rápidamente con todas nuestas capacidades de pensamiento y de lógica.

Es un juego que sorprenderá a los más jóvenes y entusiasmará a los adultos. Peligrosísimo si se tiene que estudiar o realizar otra actividad cotidiana, debido a su tremenda capacidad hipnótica (damos fé de ello). Un *CD* que a nosotros nos ha quitado el sueño. Recordad que el que avisa, no es traidor.

THE SCOPE



VIRGIN
TRILOBYTE
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 20
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ El trabajo de los programadores al recrear sensaciones tridimensionales.

▲ La fantástica resolución y el inusual realismo de este nuevo lanzamiento.



MUSICA

▲ Apropiada, de calidad y con unas melodías cuidadas al máximo.

▲ Junto con el juego, el pack incluye un **CD** con todas sus músicas.



SONIDO FX

▲ No son lo más fuerte del juego, pero las voces y los sonidos son de lujo.

▼ Hemos echado en falta algunos chirridos más al abrir y cerrar las puertas.



JUGABILIDAD

▲ Imposible abandonar el juego en medio de un puzzle. Apasionante.

▼ No existen puzzles sin solución, sólo requieren cierta dosis de paciencia.



GLOBAL 95

Estamos encantados con esta conversión. Sin duda, es el título más potente de los lanzados hasta el momento en el soporte de entretenimiento de **Philips**. Un juego alucinante se mire por donde se mire. Es uno de los **CD** de mayor nivel intelectual y silogístico de los últimos tiempos. Quizá, el único defecto reside en que requiere la tarjeta de *Full Motion Video*.

METROID II
RETURN OF SAMUS

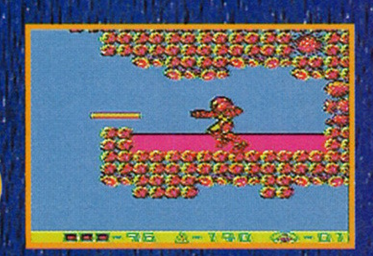
La saga METROID vive unos momentos dorados en el mercado español. Tras la llegada de SUPER METROID para Super Nintendo, ahora aparece una versión para Game Boy que, en muchos aspectos, no debe envidiar en nada a la entrega para 16 bits.

Encontrar una buena aventura para una portátil como la ***Game Boy*** no es algo precisamente fácil. La tendencia hacia títulos mucho más sencillos y, a su vez, más espectaculares priva a todos de disfrutar de auténticas aventuras con vastos mapeados e infinitas cantidades de enemigos y enigmas. Tan sólo **Nintendo** parece dispuesta a desintoxicar un poco el mercado de los videojuegos (lanzando cartuchos como este **METROID II**), y a proporcionar algo más que simples disparos a diestro y siniestro.

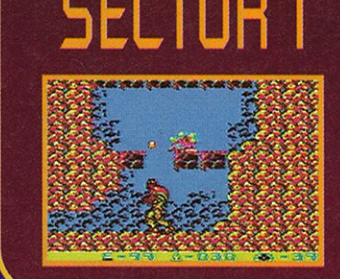
El primer METROID de la saga apareció hace ocho años en Japón en el soporte que por aquel entonces dominaba el mercado, la ***NES***. Seis años después hacía su aparición la correspondiente adaptación para ***Game Boy***, **METROID II** (el mismo título que hoy nos ocupa), para llegar al ansiado año 94 en el que el esperado METROID III (SUPER ME-

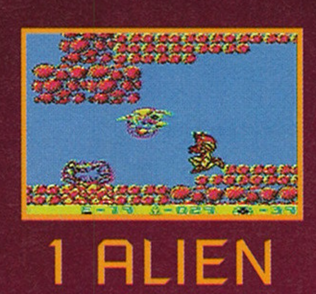


MUNDO SUBTERRANEO

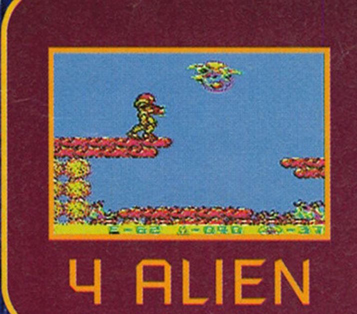


SECTOR 1

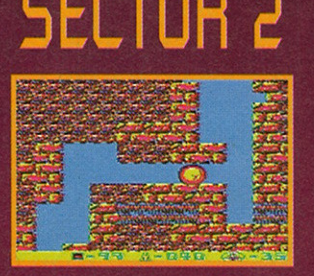




1 ALIEN



SECTOR 2



4 ALIEN

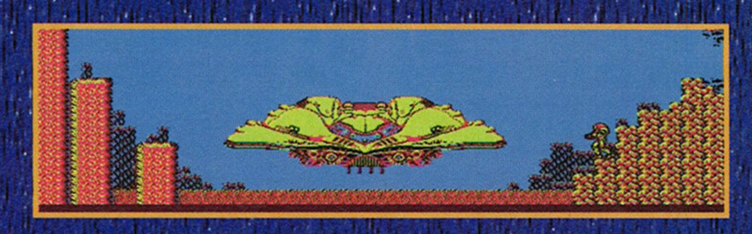
ARMADURA



En el ecuador de la aventura, cuando el armamento resulte ineficaz ante los enemigos, una habitación secreta nos brindará la ocasión de recoger una armadura con la que obtener mayores poderes.

STAR SHIP

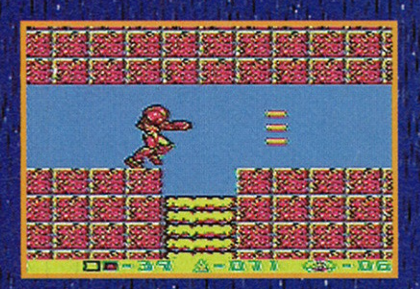
Esta es la espectacular nave en que Samus llega al planeta. En su interior podremos reponer tanto el nivel de energía, como el número de misiles disponibles. Su único inconveniente es la larga distancia que hay que recorrer hasta llegar a esta fantástica aeronave.



PLASMA BEAM



Es, sin duda, el arma más potente. Un impacto suyo permite acabar con cualquier ser vivo que se cruce por equivocación en nuestro camino.



SECTOR 3





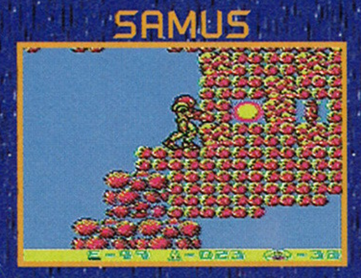
8 ALIEN

Todo ello pese a contar con un desarrollo que no atraía a gran cantidad de usuarios. **METROID II** puede ser acusado, con razón, de resultar algo monótono durante las primeras partidas. Sólo si estamos dispuestos a esperar pacientemente la aparición de nuevos caminos por los que transitar, estaremos en disposición de terminar con un juego que, en muchas ocasiones, nos desesperará por su dificultad. Este hecho se debe a la formidable extensión de un mapeado en el que la buena orientación será primordial para no perdernos. Puede resultar una tontería, pero la infini-

ENEMIGO FINAL

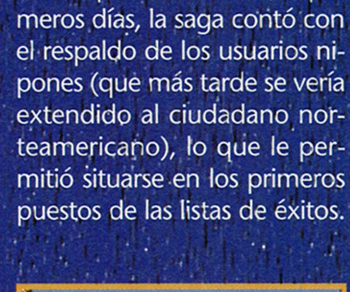


SAMUS

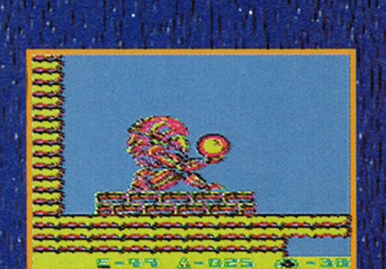


TROID) para *Super Nintendo*, debía aparecer. Desde sus primeros días, la saga contó con el respaldo de los usuarios nipones (que más tarde se vería extendido al ciudadano norteamericano), lo que le permitió situarse en los primeros puestos de las listas de éxitos.

Es el enemigo final más espectacular que jamás hemos visto en un juego de Game Boy. Tal acontecimiento lleva consigo una dificultad digna de mención. Ni el mayor arsenal de misiles será capaz de acabar con este terrible adversario en un corto espacio de tiempo.

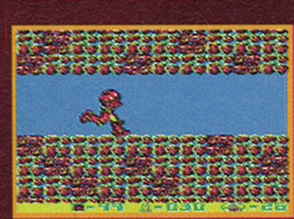






SECTOR 4

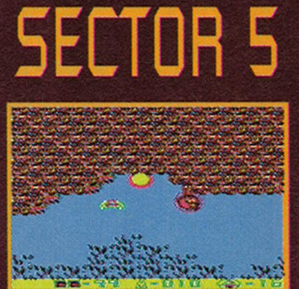




10 ALIEN

SECTOR 5





1 ALIEN

SECTOR 6





2 ALIEN

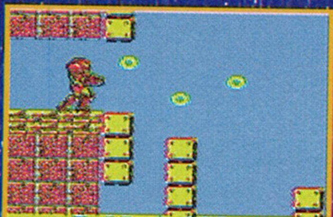
SECTOR 7





7 ALIEN



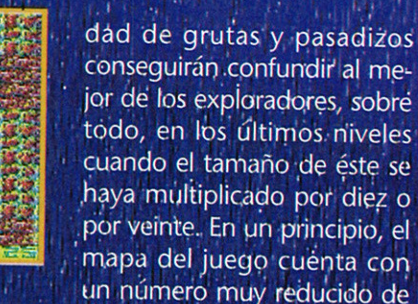


ICE BEAM

Permite congelar a los enemigos antes de proceder a su aniquilación.







dad de grutas y pasadizos conseguirán confundir al mejor de los exploradores, sobre todo, en los últimos niveles cuando el tamaño de éste se haya multiplicado por diez o por veinte. En un principio, el mapa del juego cuenta con un número muy reducido de localizaciones, que se irán incrementando al tiempo que acabamos con cada una de las misiones que el ordenador nos propone. Estos cometidos se reducen a la destrucción de un determinado número de aliens, cuya presencia nos será indicada por la aparición de las larvas donde se crían. Una vez hayamos acabado con dicho número de enemigos, un temblor en la pantalla nos indicará que algunos de los caminos, que en principio estaban bloqueados, permiten ahora el paso para continuar la aventura y encontrar nuevos rivales.

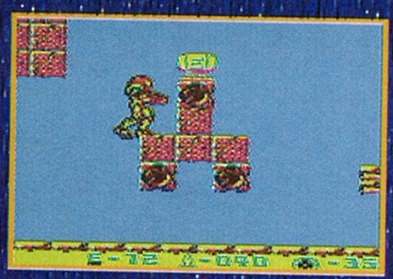
Todo ello contribuye a crear un ambiente misterioso en el que el jugador deseará sumergirse hasta dar, cómo no,



Si encontramos y recogemos este ítem, nuestro nivel máximo de energía se verá incrementado en 100 puntos, alcanzando la máxima potencia.

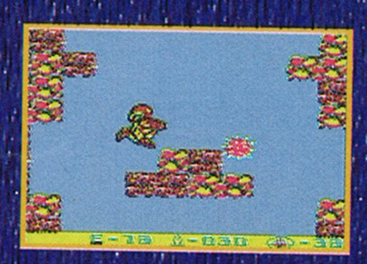
ENERGIA Y MISILES

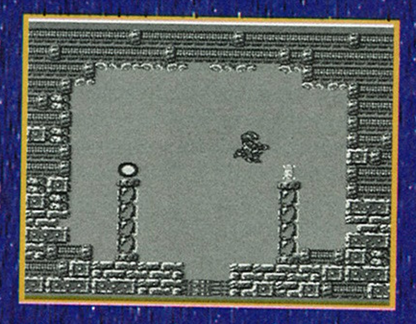
En esta pantalla, cerca del final del juego, encontraremos los dos ítems encargados de reponer hasta su nivel máximo, tanto el contador de energía como de misiles disponibles. Una gran ayuda que en más de una ocasión requeriremos con apremio.



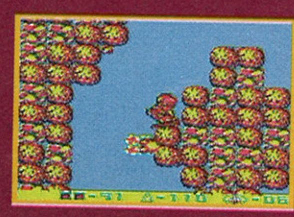








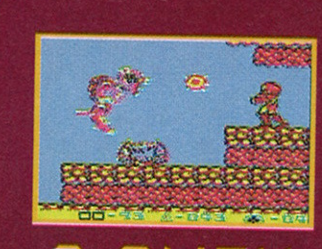






2 ALIEN

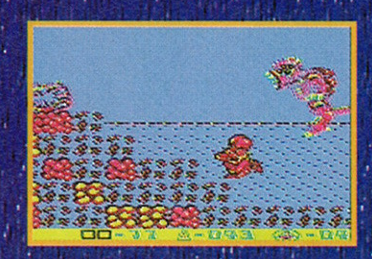
SECTOR 9





3 ALIEN





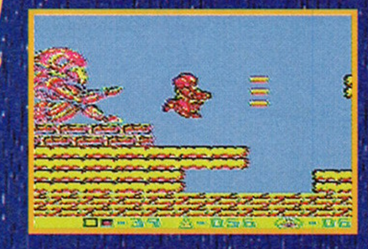
WAVE BEAM

Su velocidad de repetición transforman este arma en terrible.

SPACER

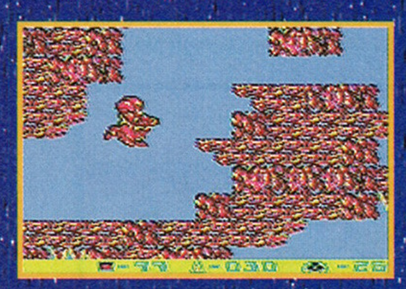
Es el segundo armamento más potente. Tan sólo el Plasma Beam lo supera.





ARMAS

Un total de cuatro armas, además de la inicial, serán las que la bella Samus deberá aprender a dominar. En determinados momentos, la elección de uno u otro armamento será fundametal.

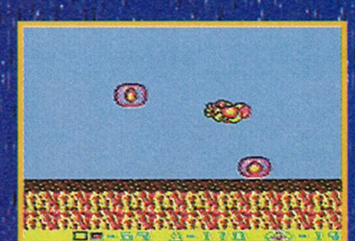


con nuestro querido y enemistado enemigo final. Este personaje cuenta, además, con el inestimable privilegio de ser uno de los adversarios más espectaculares que hemos podido observar jamás en una *Game Boy*.

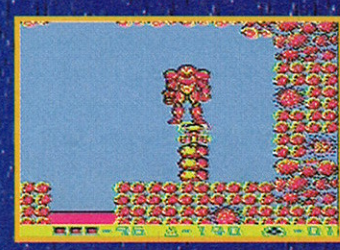
Por último, merece la pena mencionar el extraordinario tamaño de los alienígenas, así como el de la protagonista principal (la bella Samus), que dan la nota de calidad a unos gráficos que no gozan del nivel mínimo exigible aunque, teniendo en cuenta el tamaño del mapeado, éstos pueden llegar a resultar totalmente prescindibles.

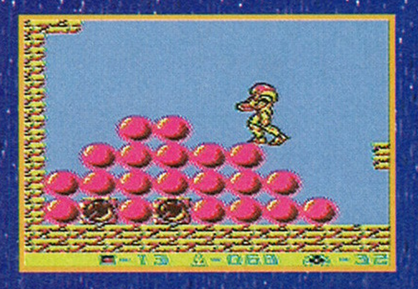
En definitiva, **METROID II** dispone de todos los ingredientes necesarios para lograr el éxito que ya consiguió fuera de nuestras fronteras. Tiempo al tiempo.

J.C. MAYERICK

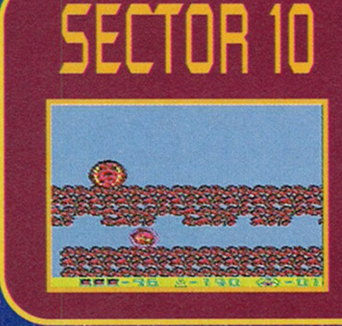








SECTOR 10





9 ALIEN



NINTENDO
(NINTENDO)
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ ENERGIA
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Se agradece mucho un mapeado tan amplio

▼ Este mapeado propicia una baja calidad gráfica.



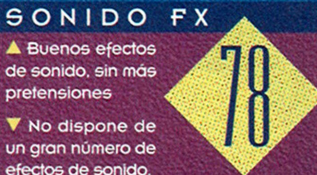


MUSICA

▼ Las melodías son extrañas y poco definidas.

▼ Es preferible bajar el volumen de la Game Boy.





SONIDO FX

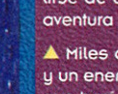
▲ Buenos efectos de sonido, sin más pretensiones

▼ No dispone de un gran número de efectos de sonido.

78

JUGABILIDAD

▲ Es imposible salirse de esta gran aventura .

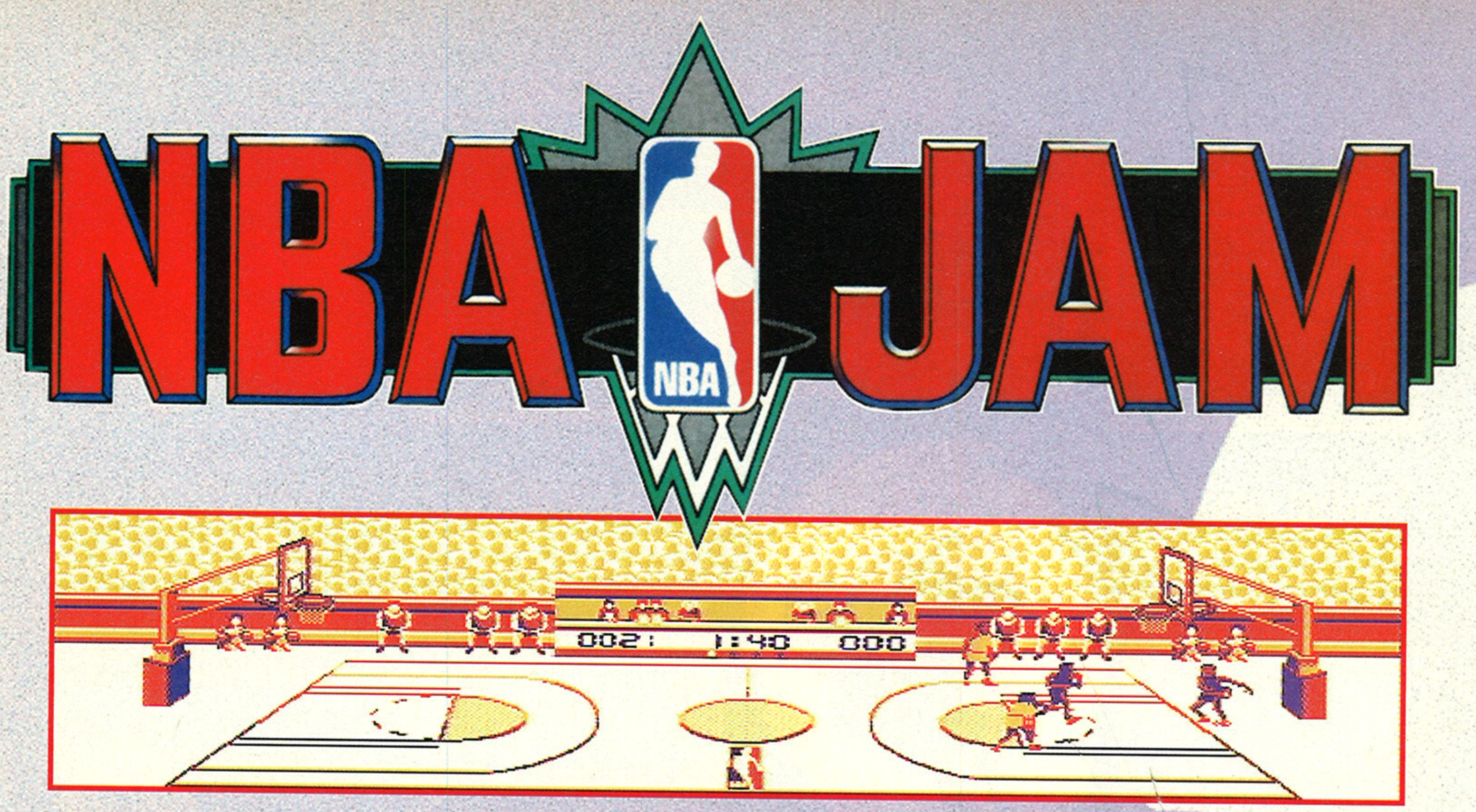


▲ Miles de aliens y un enemigo final que hará época.



GLOBAL 92

Nintendo ha creado una impresionante aventura en la que deberemos explorar un mapeado de inimaginables dimensiones. Este magnífico ambiente y una enorme jugabilidad otorgan el calificativo de juego diez a una producción que se sale de lo cotidiano.



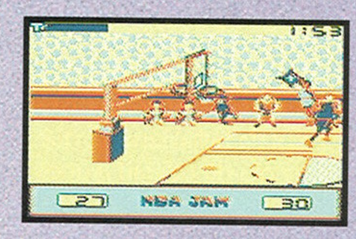
PASSWORDS

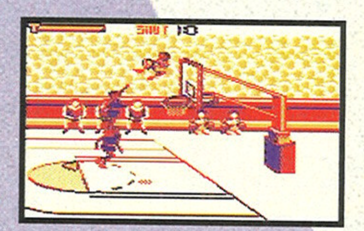
ENTER PASSWORD
BCDFGHJ
KLMNPQR
STVWXYZ
12345
NW432TT

JUGADORES



El deporte de la canasta no cuenta con grandes programas para la portátil de **Nintendo**. Sólo pueden destacarse las dos entregas de NBA ALL STAR CHALLENGE (**NJN**), la conversión para ***Mega Drive*** de JORDAN VS. BIRD (**Electronic Arts**), y TIP OFF (**Anco**). Este lanzamiento llega de la mano de **Acclaim**, aunque curiosamente el grupo de programación (**Beam Software**) es el creador de las citadas entregas de NBA ALL STAR CHALLENGE. Sin embargo, las similitudes entre ambos cartuchos son escasas, por no decir totalmente inexistentes. **NBA JAM** para ***Game Boy*** sigue las lineas que llevaron a las anteriores versiones con igual título (recreativa, ***Mega Drive***, ***Super Nintendo*** y ***Game Gear***) a alcanzar grandes cotas de popularidad, y a ser considerado en sus respectivas consolas como el mejor juego de baloncesto. El desarrollo se basa en partidos de dos contra dos a cancha completa, donde las defensas férreas son posibles gracias a que las reglas de la NBA brillan por su ausencia. La conversión del juego no ha sido sencilla, ya que era necesario conservar espec-



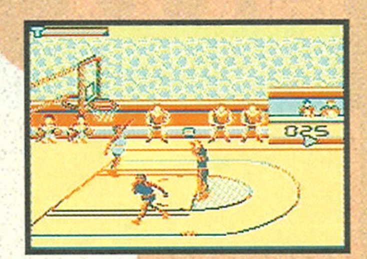


CONSEJOS PRACTICOS

COACHING TIPS
STRONG DEFENSE.
DECREASE THE CHANCE OF AN OPPONENTS SHOT GOING IN THE BASKET BY GETTING IN HIS FACE.
KNOCK HIM DOWN AND STEAL THE BALL.

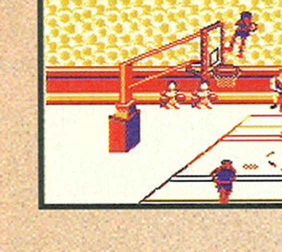
COACHING TIPS
JUMP SHOT PASS.
HOLD DOWN SHOOT THEN PRESS PASS. THIS ALLOWS YOU TO DISH OFF TO YOUR OPEN TEAMMATE. THIS IS BEST WHEN YOU ARE ABOUT TO BE REJECTED

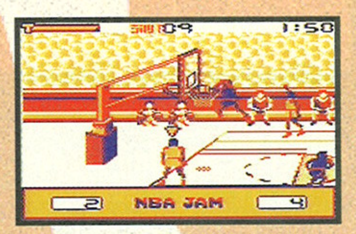
A LA ALTURA DE LOS MEJORES

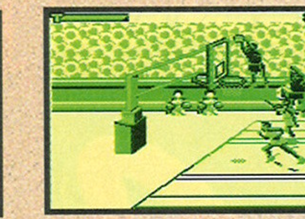


FUEGO

Cuando un jugador consigue tres canastas consecutivas dispone de turbo indefinido, hasta que uno de sus rivales logre anotar.







tacularidad y rapidez combinados con una impresionante jugabilidad, y todo ello adaptado a las dimensiones de la pantalla de ***Game Boy***. El resultado gráfico es excelente, puesto que se han respetado muchos de los movimientos de los jugadores de las otras versiones, sin perder el dinamismo gracias a un suave scroll. También se han respetado los equipos de la NBA, aunque se han actualizado a los componentes de las diferentes franquicias. Otra dificultad añadida era la necesidad de contar con tres botones para utilizar la energía adicional o turbo que permite atacar y defender con mucha más intensidad. La solución adoptada ha consistido en utilizar el botón de START, lo que dificulta bastante el control del juego. De todas formas, el resultado final está acorde con la expectación levantada entre los usuarios de la pequeña consola de **Nintendo**, que son aficionados al deporte de la canasta.

JAVIER ITURRIOZ

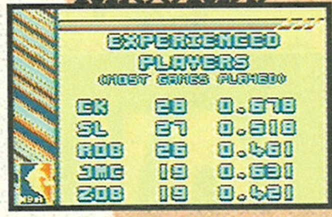
DESCANSO



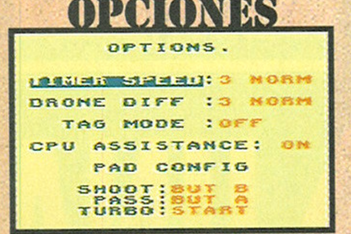
ESTADISTICAS



RECORDS

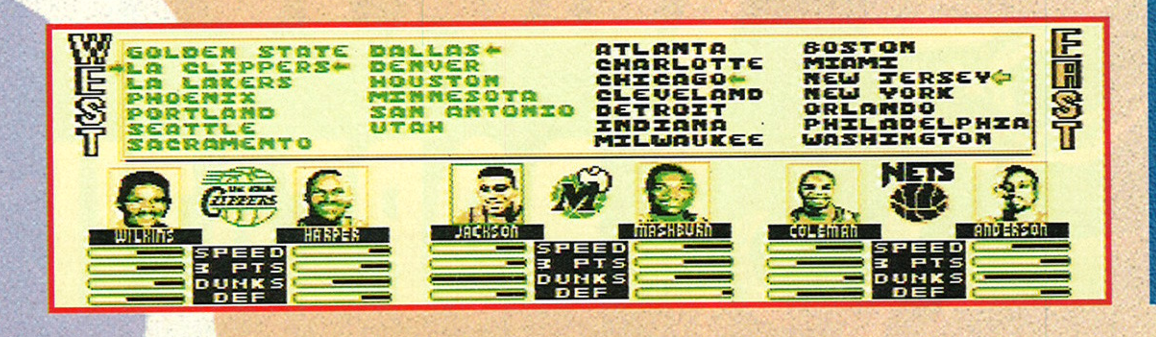


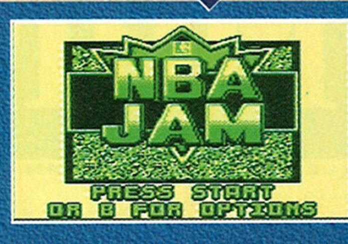
OPCIONES



PRESENTACION







ACCLAIM
BEAM SOFTWARE
MEGAS ◆ 2
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
COMPETICIONES ◆ 2
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS



▲ Perfecta adaptación a las dimensiones de la consola.

▲ Recoge movimentos de la versión para 16 bits.

MUSICA



▲ La música te sumergirá plenamente en el partido.

▼ Algunas acciones no tienen acompañamiento musical.

SONIDO FX



▲ La calidad de la música es incuestionable.

▼ Este lanzamiento tiene escasos efectos de sonido.

JUGABILIDAD



▲ El juego resulta vibrante en todo momento.

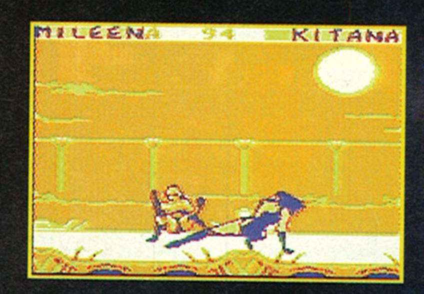
▼ En ocasiones no se identifican bien a los jugadores.

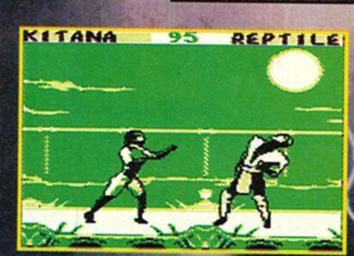
GLOBAL

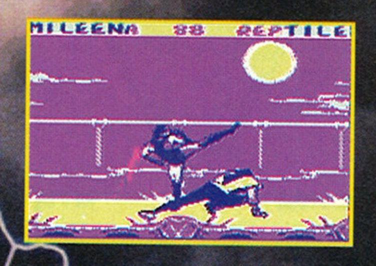


NBA JAM es el mejor simulador de baloncesto existente actualmente en el mercado. Su jugabilidad y su calidad gráfica convierten a este nuevo título de la compañía norteamericana **Acclaim** en imprescindible. Esta entrega portátil no podía constituir una excepción.

MORTAL KOMBAT II









Escepticismo. Esta palabra define a la perfección lo que pensamos todos los amantes de Game Boy cuando nos anunciaron la conversión del gigantesco arcade MORTAL KOMBAT 2 para nuestra consola.



A pesar de la sorpresa generalizada que causó la primera entrega, poca gente esperaba que **Probe** pudiera superar un producto ya excepcional.

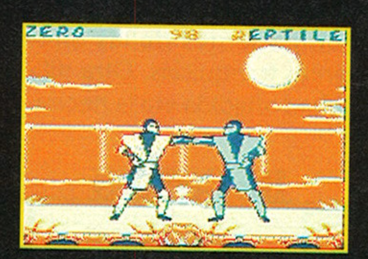
Ya con el juego en nuestras manos, no podemos hacer nada más que descubrirnos ante lo que tenemos delante. Los cuatro megas de la segunda conversión del gigante de **Midway** nos han dejado gratamente impresionados.



Nada menos que ocho personajes de los doce originales están disponibles en este cartucho. Ni Baraka, ni Raiden, ni Kung Lao, ni Johnny Cage han sido contemplados. Todos los golpes especiales que vimos en ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** se conservan íntegramente, y sólo se pierden los puñetazos y las patadas menos poderosos. Esto es debido al menor número de botones útiles. Así dispondremos de uno para patadas, otro para puñetazos, el START para bloquear, y SELECT, que pausará el juego.

Cada luchador puede realizar un *fatality* de los dos que cada jugador tenía en la versión pa-



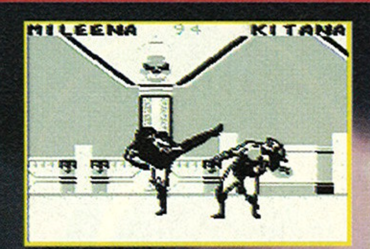






OPCIONES

OPTIONS
CREDITS 6
DIFFICULTY EASY







ENERGY WAVE



GROUND SLAM



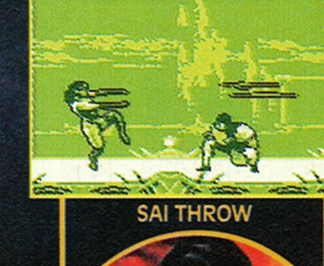
BACK BREAKER

JAX



MULTI SLAM

ROLL



SAI THROW

MILEENA

POWER BALL



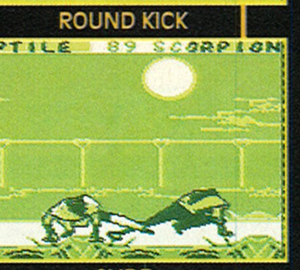


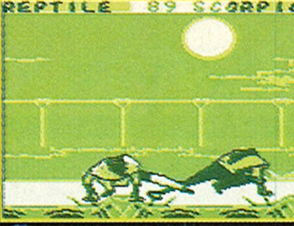
ROUND KICK



SPIT ACID

REPTILE

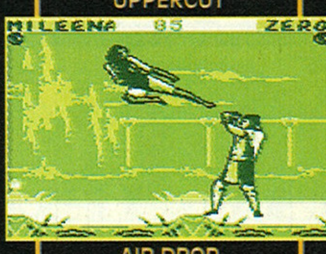




SLIDE



UPPERCUT





AIR DROP

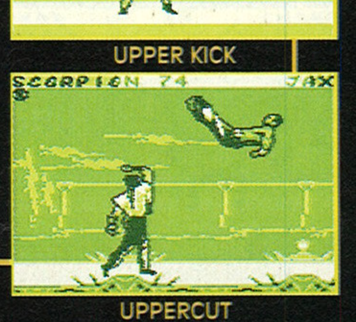


TELEPORT

UPPER KICK

SPEAR

SCORPION



UPPERCUT

SELECCION



SECRET FACES





FAN LIFT



FAN SWIPE


KITANA



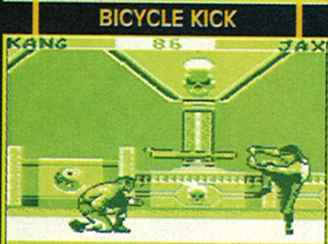
FAN THROW



FAN GRAB

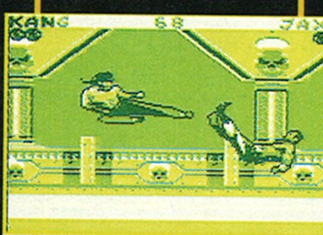


BICYCLE KICK



HIGH BALL


LIU KANG

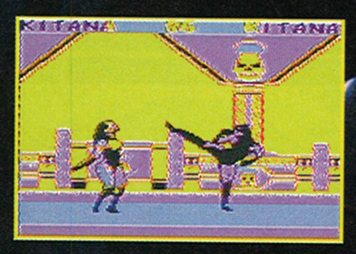


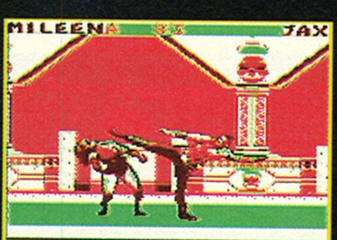
FLYING KICK



MID AIR FIREBALL







ra *Super Nintendo* y *Mega Drive*, generalmente el más espectacular y sin sufrir censura alguna por parte de los programadores. En cambio, los *friendship moves* y *babalities* han sido eliminados completamente del cartucho. También existen personajes secretos, aunque menos que en las otras versiones.

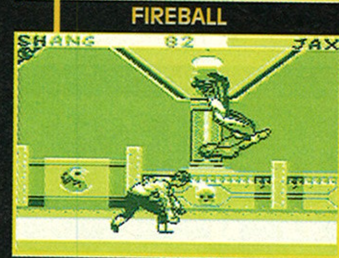
La gran baza del juego es su excelente realización técnica, que no tiene nada que envidiar a la de sus hermanas mayores. Figuras nítidas de enorme tamaño, increíblemente animadas y manejables, rapidez en todas las acciones, facilidad a la hora de ejecutar las magias y un montón de detalles soberbios convierten a este cartucho en el mejor juego de lucha para esta consola. Respecto al primer MORTAL KOMBAT la ventaja es rotunda, ya que la calidad gráfica, jugabilidad y equilibrio entre luchadores no tienen parangón alguno con su predecesor. Lo dicho, una joya.

THE SCOPE



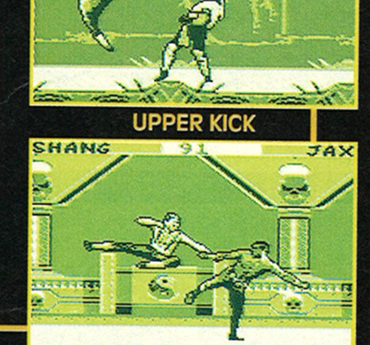


FIREBALL




SHANG GRAB


SHANG TSUNG



UPPER KICK

UPPER PUNCH

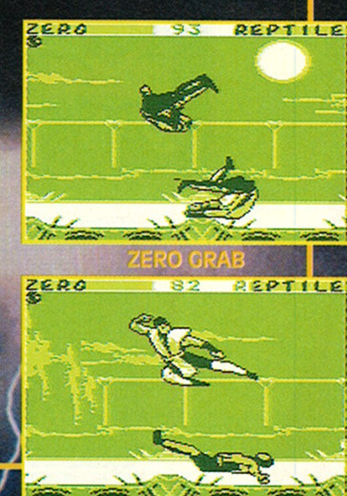




FREEZE



SUB-ZERO



ZERO GRAB

UPPER KICK

GROUND FREEZE

FATALITIES



JAX



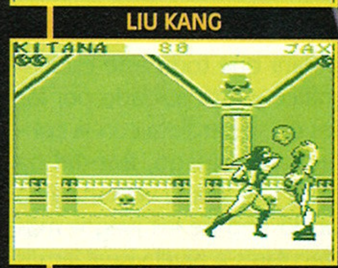
MILEENA



REPTILE

LIU KANG

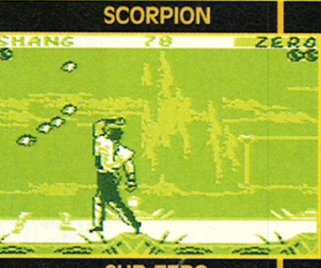
SCORPION



KITANA



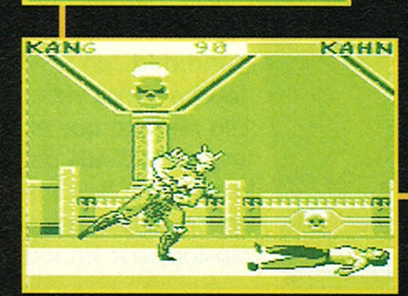
PIT FATALITY



SUB-ZERO

ENEMIGO FINAL "SHAO KHAN"









ACCLAIM
(PROBE)
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 10
CONTINUACIONES ◆ 3 - 6
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Luchadores enormes y de un dinamismo asombroso.

▼ Los decorados del juego son bastante sosos.



MUSICA

▲ Sencillamente correcta. No debemos exigirle demasiado.

▼ En algunos momentos peca de cierta estridencia.



SONIDO FX

▲ Los efectos sonoros son buenos. No se puede pedir más.

▲ No debemos despreciar el esfuerzo de **Probe.**



JUGABILIDAD

▲ La diversión está asegurada al cien por cien.

▲ Magias sencillas de hacer y golpes rápidos.



GLOBAL 93

Este juego no es un sucedáneo de sus hermanos mayores. Por sí solo tiene la entidad necesaria para hacer disfrutar a los fanáticos del arcade de una conversión adecuada y suficiente. No es comprensible tener una Game Boy, adorar los juegos de lucha y no disponer de este título.

MANGA ZONE

De un tiempo a esta parte, los lazos entre los videojuegos y los Mangas se están estrechando cada vez más. Desde esta sección intentaremos aproximarnos al presente, pasado y futuro de todo tipo de videojuegos relacionados con los comics y la animación japonesa en general. Además, incluiremos las últimas novedades videográficas y las más recientes publicaciones referentes a este fantástico y frenético mundo.

• NEMESIS •





Mazinger Z

• Bandai •







Uno de los títulos más emblemáticos de la historia de la animación japonesa, y todo un éxito de masas en su emisión televisiva hace más de quince años. La inmortal obra de **Go Nagai** sigue tan fresca como en el momento de su creación (allá por el año 72 en las páginas de **Shonen Jump**), y es la base para un *Beat´em Up* de corte horizontal, que si bien no destaca por su virtuosismo gráfico, tiene algunas intros sensacionales, extraídas directamente de la serie de animación de la **Toei**. En ellas es posible ver a personajes tan entrañables como el Barón Ashler, Dr. Infierno, Afrodita A, o el osado Koji Kabuto.





Bastard!

• Bandai •

Mucho se ha hablado de la conversión a videojuego de **BASTARD!**. El manga original es uno de los mayores hits de la editorial **Shueisha**, que debe la mayor parte de su éxito a las extraordinarias ilustraciones de su autor, **Kazushi Hagiwara**. Tal es la calidad gráfica de **BASTARD!** y el mimo con que su autor realiza cada viñeta, que la editorial tuvo que trasladar la serie del semanario **Shonen Jump** al **Jump Special** de periocidad trimestral, todo para que no bajara la calidad de los dibujos. Para que todo este esplendor gráfico y este cuidado por los detalles no se perdiera con la conversión a videojuego, **Bandai** ha echado la casa por la ventana y ha producido uno de los juegos más espectaculares a nivel visual jamás creado para ***Super Nintendo***.

Un sólo vistazo al juego basta para rendirse ante la obra maestra de los programadores de **Bandai**, que logran aprovechar al máximo el modo gráfico *MD-7* para dar una sensación de profundidad en los fondos nunca vista. Ello permite que el juego trascienda de lo que es un *Beat´em Up* corriente para transformarse en un



Chicas como ésta son habituales a lo largo y ancho de BASTARD!

Street Fighter II

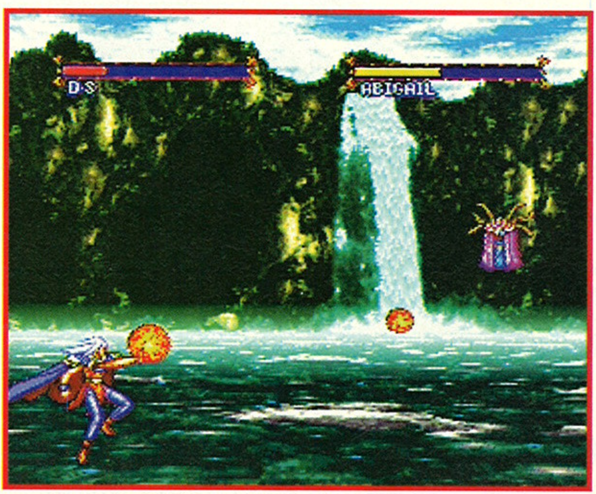
• Tokuma Comics •

Este parece ser el año de **STREET FIGHTER II**. Al estreno en Japón del largometraje de dibujos animados (que al parecer ha sido la bomba del verano) y el rodaje de la película de imagen real a cargo del inefable **Steven E. De Souza**, se une la adaptación al manga que de la famosa creación de **Capcom** ha hecho el autor de **Xenon**, **Masaomi Kanzaki**. Editada bajo el sello de **Tokuma Shoten**, esta miniserie de ocho números ha sido publicado con gran éxito en tierras niponas y lleva varios meses arrasando en el mercado USA en versión coloreada.¿Llegará algún día a nuestro país? Parece ser que tendremos suerte.

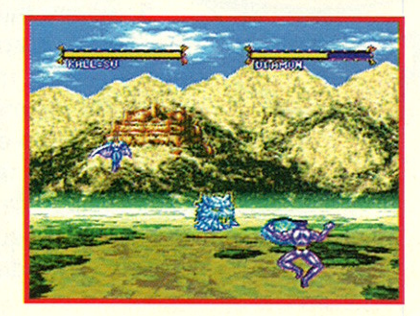


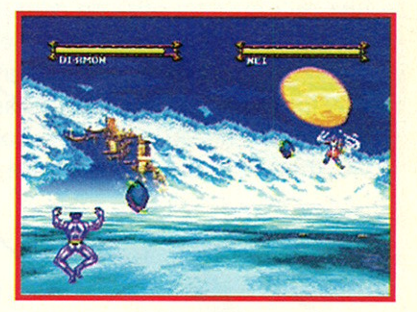






Impresionante la calidad gráficaque Bandai ha regalado a los fans de Kazushi Hagiwara (Pepe para los amigos).





duelo tridimensional, donde la magia y los movimientos especiales son los auténticos reyes del programa. De hecho, las revistas especializadas, entre ellas **V-Jump**, publican continuamente guias de **BASTARD!**, con nuevos golpes y llaves ocultas, todas ellas accesibles mediante un curioso método de control. Esperemos que **Bandai** siga el buen camino iniciado con los DRAGON BALL Z y SAILOR MOON y dentro de poco podamos disfrutar de **BASTARD!**, **Dark Schneider**, y sus colegas.



Aunque es un poco añejo, merece la pena mostrar al gran público uno de las más oscuras conversiones de manga a consola. Tomando como punto de partida la máquina recreativa de **SNK** del mismo nombre, **K. Amusement** adaptó en el año 92 para ***Super Nintendo*** la obra maestra de **Tetsuya Chiba, ASHITA NO JOE**, cuya versión televisiva pudimos ver hace años en **Antena 3 TV** con el nombre de **El Campeón**. Con un desarrollo parecido al legendario FINAL BLOW de **Taito**, **ASHITA NO JOE** no sólo nos permite controlar al protagonista de la serie, Joe Yabuki, sino también al resto de boxeadores de la serie, como Toru Rikiishi o José Mendoza, en un simulador de boxeo que aunque no es muy realista, es tremendamente divertido y bastante difícil de encontrar hoy en día. Todo esto lo convierte en toda una pieza de coleccionista.

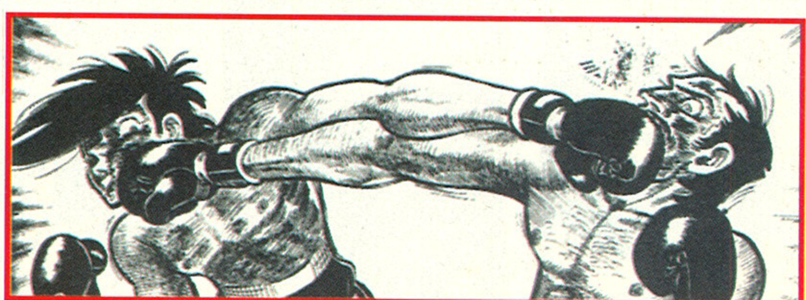


Esta cutre presentación esconde un excelente cartucho.





Como podéis ver, las diferencias entre el manga de Tetsuya Chiba y el videojuego producido por K. Amusement son mínimas. Como debe ser en toda conversión.









VIDEO DEL MES



Es frío, implacable, el mejor asesino que el dinero pueda pagar. Es **GOLGO 13**, el profesional. Basado en el famoso manga de **Takao Saito, GOLGO 13** es una excelente muestra de como un sólido guión, unos buenos planos de cámara y una cuidada animación pueden igualar e incluso superar a la mejor de las películas en imagen real. La veterana **Tokio Movie Shinsha** es la responsable de 93 minutos de puro vértigo en los que el protagonista deberá desenmascarar un complot para acabar con su vida, con la **CIA**, el **FBI** y el **Pentágono** pisándole los talones. A partir de aquí os podéis imaginar el resto: persecuciones, tiroteos, fiambres para dar y tomar, chicas guapas, hombres duros y acción, mucha acción en uno de los mejores lanzamientos de **Manga Video** en meses. Como nota curiosa, incluye una secuencia generada por ordenador, de bastante mérito si tenemos en cuenta que la fecha de producción de la película data de 1983.

V. Jump & co.

• varios •

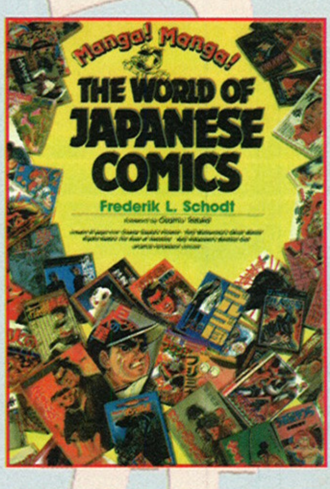


Hay tres publicaciones básicas que todo buen aficionado a los mangas, el anime y los videojuegos relacionados con ellos debe conseguir a cualquier precio: NEWTYPE, ANIMAGE y V-JUMP. Mientras las dos primeras están especializadas en anime, V-JUMP, editada por **Shueisha**, tira más hacia los mangas y sobre todo los videojuegos. En ella encontrareis las últimas novedades niponas para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***, guías de trucos, y como plato fuerte las nuevas aventuras de Arale en **Dr. Slump** a cargo del genial **Akira Toriyama** y **Bird Studio**, que además han creado para la ocasión un nuevo héroe: **Go! Go! Ackman**.

Manga! Manga!

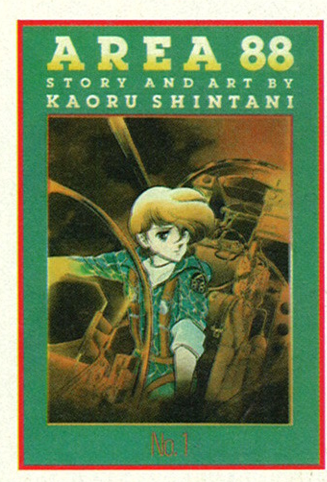
• Kodansha •

Escrito por todo un experto en el tema como es **Frederick L. Shodt** y con prólogo del gran **Osamu Tezuka**, MANGA! MANGA! The World Of Japanese Comics es una obra imprescindible para iniciarse en el maravilloso mundo de los mangas y conocer toda su historia. Lo encontraréis en tiendas de comics especializadas, en versión inglesa, editado por **Kodansha International**.



Area 88

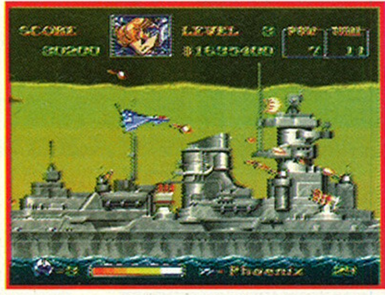
• CAPCOM •



Area 88 ha sido publicado en los EEUU de la mano de Viz Comics

Quién iba a decir que uno de los mayores éxitos de **Capcom** para la ***Super Nintendo***, era la adaptación al videojuego de uno de los mangas de mayor éxito en Japón y EEUU? Pues sí, amigos, **U.N. SQUADRON** no es ni más ni menos que el nombre occidental de **AREA 88**, la celebrada creación de **Kaoru Shintari** para la editorial **Shogakukan**. Al igual que en ésta, el protagonista del juego es Shin Kazama, un joven piloto con un gran futuro en la aviación comercial, cuyas aspiraciones se truncan una noche, cuando en plena borrachera es enrolado por su principal competidor y amigo (¡ten amigos para ésto!) en la Fuerza Aerea del reino de Asran por un periodo de tres años. La cosa no iría a mayores si no fuera porque Asran está situado en pleno Oriente Medio, acosado por los continuos ataques de un país vecino. A partir de ese momento, Shin deberá convertirse en un mercenario sin escrúpulos, cuya máxima aspiración es ganar más dinero con el que conseguir un avión y armamento mejor, y así poder sobrevivir un día más. **Capcom** retoma fielmente este argumento, y consigue crear uno de los *Shoot´em-up* más bonitos, adictivos y jugables jamás creados para la ***Super Nintendo***. **UN SQUADRON** (o **AREA 88**, como queráis llamarlo) es posiblemente la licencia de manga mas desconocida, y probablemente la mejor de todas.





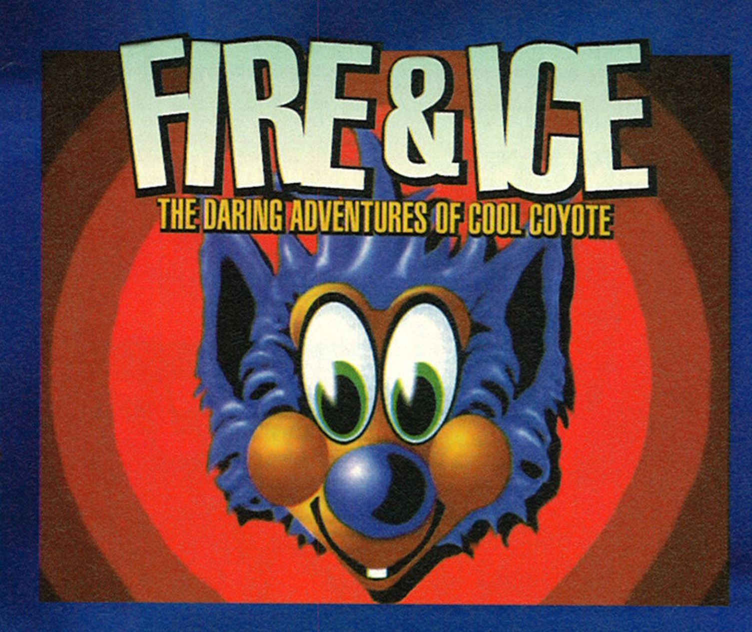








HIELO QUE QUEMA









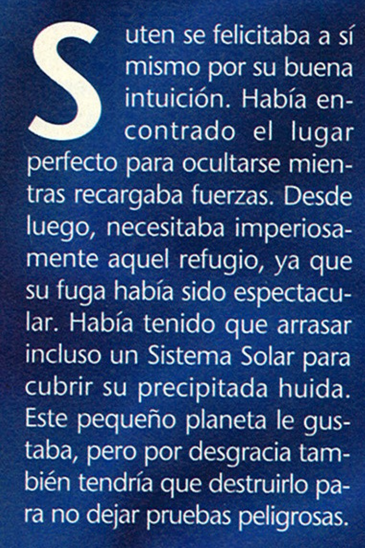












Suten se felicitaba a sí mismo por su buena intuición. Había encontrado el lugar perfecto para ocultarse mientras recargaba fuerzas. Desde luego, necesitaba imperiosamente aquel refugio, ya que su fuga había sido espectacular. Había tenido que arrasar incluso un Sistema Solar para cubrir su precipitada huida. Este pequeño planeta le gustaba, pero por desgracia también tendría que destruirlo para no dejar pruebas peligrosas.







La fuga de Suten había dejado a la agencia en un mal lugar a los ojos de la opinión pública. Por tanto, necesitaba un agente nuevo y desconocido. Al pasar las páginas de algunos informes contempló al personaje perfecto. Su nombre era Coyote, Cool Coyote. Este interesante argumento es sólo un pretexto para descubrir este impresionante arcade, basado en un éxito de *Amiga*. Este lanzamiento está creado por **Graftgold**, compañía liderada por An-















CAVERNAS









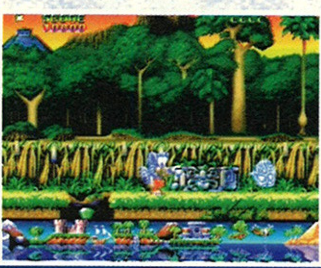
drew Braybook y Dominique Robinson, programadores, entre otras, de joyas lúdicas como **URIDIUM, RANARAMA y PARADROID**. Este juego no va a representar una excepción a su exitosa carrera. Controlando a un divertido personaje, deberemos recoger las partes de una llave para pasar de nivel. La acción transcurre en distintos decorados que van desde la nieve, hasta un barco pirata. Todos son coloristas y detallados, destacando con luz propia los espectaculares fondos realizados a 256 colores. Las músicas son toda una delicia para el oído, y existen ciertos detalles (como el cambio de colores en el fondo al anochecer), que siempre son de agradecer en esta clase de juegos.



LA JUNGLA

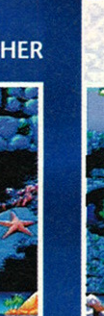






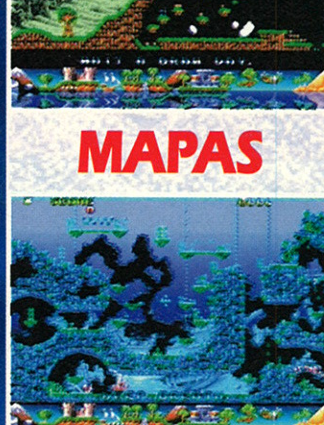


THE PUNISHER





MAPAS



ICELAND











RENEGADE
GRAFTGOLD
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 32
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los fondos y los sprites son maravillosos.

▲ El increíble colorido que se observa en los gráficos.



MUSICA

▲ Las músicas son geniales, y encajan a la perfección.

▲ Poder jugar con las músicas originales de ***Amiga.***



SONIDO FX

▲ Los efectos cumplen perfectamente su cometido

▼ Se echa en falta una mayor originalidad en los efectos.



JUGABILIDAD

▲ La opción de practicar en todos los niveles.

▼ A pesar de todo, el juego resulta tremendamente difícil.



GLOBAL 90

Graftgold entra por la puerta grande en los 32 Bits, con unos gráficos y un colorido que se salen en este genialísimo arcade de plataformas, en que ademas las melodías crean un ambiente perfecto, tan solo se le puede achacar una dificultad excesiva.

D/GENERATION

LA REBELION DE LAS MAQUINAS

En pleno siglo XXI los sistemas de seguridad están completamente automatizados. El factor humano en la vigilancia ha sido eliminado para evitar de este modo posibles errores. Extraordinarias máquinas dotadas de una inteligencia superior controlan absolutamente todo. Sin embargo, también las máquinas cometen errores, y a veces pueden resultar fatales. Sólo eras un mensajero que llevaba un paquete, pero sin saber el motivo exacto las puertas del edificio se cerraron después de tu entrada en el recinto. Las alarmas empezaron a sonar y un letrero luminoso señaló que existía un intruso en el edificio. El proceso de eliminación automática se había iniciado. No entendías nada de lo que estaba sucediendo, pero una cosa estaba clara, había que salir de allí a toda prisa. Tu vida pendía de un hilo. Con este interesante argumento se inicia una aventura, en la que tendrás que abrirte paso a través de los peligrosos sistemas de seguridad, hasta llegar a la planta 90 del edificio para escapar. Además, deberás rescatar a los inocentes trabajadores que están atrapados en el edificio, indicándoles la sali-

REHEN



Este pobre trabajador se ha quedado atrapado, ¡ rescátale !

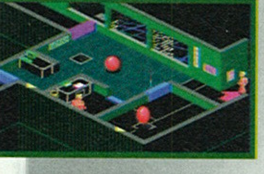
TRAMPILLAS



Pasa por encima para cerrar la salida a los enemigos.

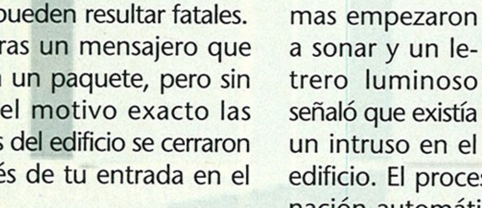








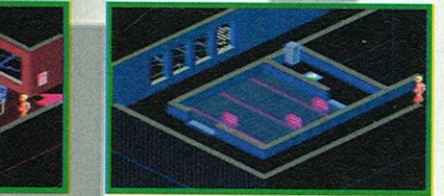




CAMPO ELECTRICO



Por nada del mundo te pongas encima de él, ya que te freirá como a un pollo.



INTERRUPTORES



Púlsalos para abrir puertas, aunque algunos también activan trampas.









CAÑON

Disparan con rapidez. Estudia su movimiento y esquiva su poder.



da. En las numerosas pantallas del juego encontrarás, amén de los distintos sistemas de alarma, diverso armamento , llaves y claves de acceso para acceder a los ordenadores.

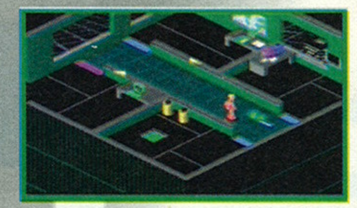
El juego se desarrolla en una perspectiva isométrica tridimensional, y todas la habitaciones han sido realizadas con un fantástico lujo de detalles.



FLECHA



Dirige a los rehenes hacia ella para salir del edificio.





TUBO DE SALIDA



Sitúate debajo de él y te absorberá al siguiente nivel.

TERMINAL



Consúltalos para una información adicional.



Las animaciones de los personajes son agradables y ciertos detalles, como el rebote de l laser en las paredes, son muy de agradecer.

Aunque gráficamente el aspecto de este título no merece una especial atención, el diseño de los sistemas de seguridad y el elemento estratégico del juego te hacen seguir una y otra vez. Así pasarás horas y horas de diversión.

THE PUNISHER

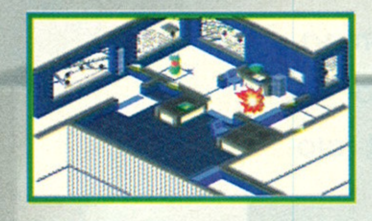
LLAVE



Piensa, ¿para qué puede servir una llave?.. Correcto









AIRBAG ASESINO



En el momento en que pases delante de él, irá a por ti.

D/GENERATION

Copyright 1993 Robert Cook and Mindscape

MINDSCAPE
ROBERT COOK
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 7
FASES ◆ 200
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Animaciones de los sprites muy detalladas.

▼ Los gráficos de algunas pantallas resultan sencillos.



MUSICA

▼ Desgraciadamente, este juego sólo tiene una música.

▼ La música no aprovecha las posibilidades del **CD.**



SONIDO FX

▲ Una enorme cantidad de efectos de sonido.

▲ Los efectos sonoros están muy bien realizados.



JUGABILIDAD

▲ Resulta divertido y variado hasta el final de la aventura.

▲ La dificultad creciente obliga cada vez un poco más.



GLOBAL 90

Esta nueva realización de **Mindscape** es absolutamente genial y esencial. Su asombrosa jugabilidad te hará disfrutar largas horas, aunque los gráficos son sencillos. No os dejéis guiar por el aspecto de las pantallas y, si quereis algo más que un arcade, comprad este título.

AMIGA CD32™



Cuando parecía que el mercado de CD ROM se lo iban a disputar el Mega CD y el CD para PC surgió un tercero en discordia: el Amiga CD32. Esta novedosa apuesta ha sido realizada por Commodore, una empresa que se había quedado estancada en el difícil reto de las nuevas tecnologías lúdicas.

32 BITS DE JUGABILIDAD

En los años ochenta los nombres de **Sega** y **Nintendo** resultaban totalmente desconocidos para los aficionados al naciente mundo de los videojuegos domésticos. Sin embargo, todos los usuarios habían oído hablar de compañías como **Amstrad, Sinclair** y **Commodore.** Estas dos ultimas corporaciones fueron durante bastantes años el equivalente en el campo del entretenemiento a los dos grandes monstruos japoneses de la actualidad.

Commodore empezó su andadura con uno de los primeros ordenadores personales, el ***PET,*** que tenía una memoria de 16 K y el monitor monocromo incorporado. Este ordenador se utilizó muchísimo en las escuelas de la época como símbolo de la evolución apreciada en el sector de la informática.

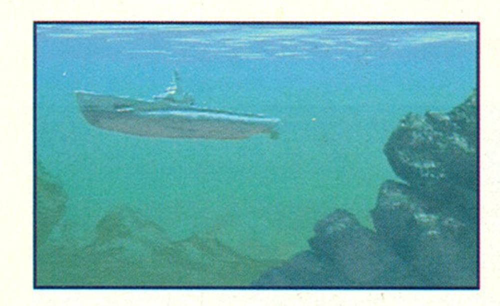
El siguiente modelo sería el ***Vic-20,*** que ya tenía la forma de lo que más adelante sería el ***C-64.*** Este ordenador disponía de una memoria con 5 K ampliable a 29 K y, además, ya se podía conectar a la televisión, aunque cargando previamente desde la cinta. Poco despues nacía el ***Commodore 64,*** la envidia de los usuarios del ***Spectrum.***

Los juegos de EPYX y CINEMAWARE eran auténticas maravillas buscadas con ansiedad por los aficionados. Los programas en cinta eran sustituidos por los de disco, pero con una unidad que cargaba a la misma velocidad que la cinta.

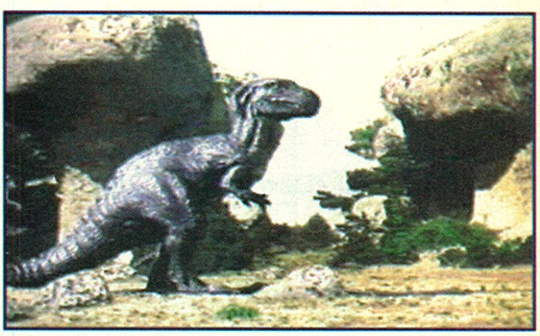
Pero el ***C-64*** y su hermano mayor el ***C-128*** murieron víctima de un progreso incontenible. Mientras tanto, la compañía **Sinclair** era absorbida por **Amstrad** , propiedad del entonces omnipotente Alan Sugar. Esta fusión constituyó el lanzamiento del ***Spectrum+2,*** a imagen y semejanza del ***CPC 464,*** que contaba con 128 K de memoria y un cassette incorporado. Todo un avance.

Pero la alegría de los usuarios de ***Spectrum*** duraría poco, ya que **Commodore** se preparaba a lanzar su arma de ocio definitiva, el ***Amiga*** (modelos ***1000*** y ***500***), un prodigio técnico de 16 bits con unos juegos que nada tenían que envidiar a las recreativas. Su sonido podría haber pasado por música de ***CD*** gracias a sus cuatro canales de audio. El software iba superandose en calidad, convirtiéndo al ***Amiga*** en la máquina soñada por los amantes del videojuego.









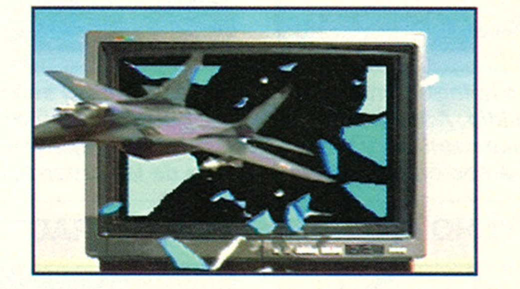
Incluso cuatro años después, la salida de las primeras consolas de 16 bits no lograron superar a este ordenador. Pero este *Amiga* no triunfó plenamente en España por dos motivos: el deprimente marketing de **Commodore** y, sobre todo, la piratería que aún hoy continúa funcionando de manera escandalosa.

Otros modelos de ordenador seguirían la estela del ordenador ***A500***: el ***A2000*** y el ***A3000***, cuya unica diferencia con el ***500*** era que poseían una mayor capacidad de memoria, disco duro y la carcasa que emulaba a las de ***PC***, con cabida para tarjetas de expansion. Tambien el ***500*** tuvo sus descendientes directos como el ***A500+*** y el ***A600***, idénticos entre sí y sólo distintos en la memoria Ram y en la version del sistema operativo.

Después vendrían los ordenadores de 32 bits, el ***A1200*** y el ***A4000.*** Pero los años pasaron, y llego la época de los juegos en ***CD***.

Cuando medio mundo no sabía lo que era un ***CD ROM***, **Commodore** lanzaba al mercado el primer sistema de ***CD*** que podía funcionar sin conectarse a nada. Este genial aparato era el ***CDTV***, y en su interior descansaban un ordenador ***Amiga 500*** y un lector de ***CD***. Sin embargo, el escaso entusiasmo mostrado por las compañías ante este invento, unido a la nula promoción del sistema por parte de **Commodore**, provocaron el estrepitoso fracaso de este invento.

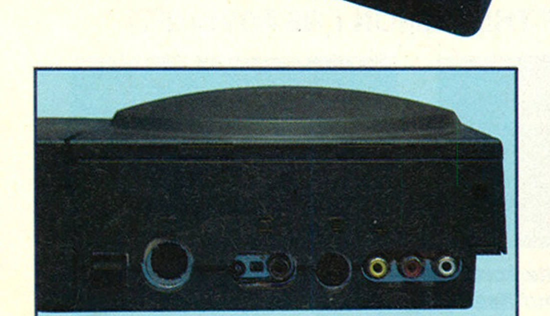
Tres años después, en 1993, en pleno boom de la tecnología ***CD***, **Commodore** lo volvía a intentar, pero esta vez había aprendido la lección. Acababa de nacer el ***Amiga CD 32***.



Una espectacular campaña de marketing en el resto de Europa (en esas fechas **Commodore** ya no existía en España) lanzó al producto como se merecía, logrando desbancar a todos los sistemas conocidos. Tanto fue el éxito de esta máquina que, después del cierre de **Commodore** hace unos meses, **NEC**, **Sony**, **Samsung** y otras compañías mantienen una dura pugna para adquirir sus derechos. El ***CD 32*** es en realidad un ***Amiga 1200*** con una unidad de ***CD.*** Lleva espacio para incorporar el modulo de ***Full Motion Video***. Mediante el *SX-1*, periférico de reciente aparición, podremos conectar la consola a una unidad de disco, un teclado de ***PC***, y disco duro, transformándolo así en un potente ***Amiga 1200***.



RAUL MONTON



CARACTERISTICAS TECNICAS

NOMBRE :	AMIGA CD 32
VELOCIDAD DEL PROCESADOR :	14.19 MHz
PROCESADOR :	68020, 32 Bit
CHIPS ESPECIALES :	Multichip AA para video, gráficos, sonido y DMA
MEMORIA PARA GRAFICOS :	2 Mb.
EPROM :	Memoria de 1k para grabar partidas.
ROM :	1 Mb
CONECTORES EXTERNOS:	Ratón, Joystick, conector auxiliar para teclado.
LECTOR CD :	Lector de doble velocidad (150Kb y 300Kb por segundo).
RESOLUCION :	320X200, 800X600 y 1280X400.
PALETA DE COLORES:	16,7 Millones.
MAXIMOS COLORES EN PANTALLA :	256.000.
SONIDO:	Estéreo cuatro canales, conversor D/A de 8 Bits, y Audio CD
FORMATOS DE CD COMPATIBLES :	CDTV, PHOTO CD, CD 32, CD+G, CD AUDIO Y CD-i (Con el módulo FMV).

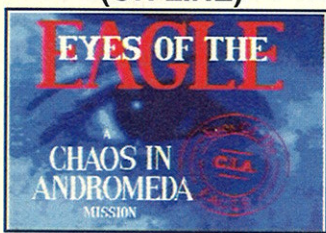
AMIGA CD32™



Esta es una pequeña guía de los juegos que puedes encontrar para Amiga CD 32. Incluimos también los de CDTV, ya que con suerte aún encontraras alguno.

SOFTWARE CDTV

EYES OF THE EAGLE (ON LINE)



Un agente secreto, una misteriosa espia, un arsenal de armas, un sanguinario asesino, un malvado villano y un terrorífico final para esta aventura interactiva.



DEFENDER OF THE CROWN (CINEMAWARE)





Viaja a la Inglaterra feudal, y conviértete en el señor de tu castillo. Administra tus tierras, participa en torneos, saquea castillos y conquista territorios. Experimenta la emoción de vivir en la época de las cruzadas.

PSYCHO KILLER (DELTA 4 INTERACTIVE)



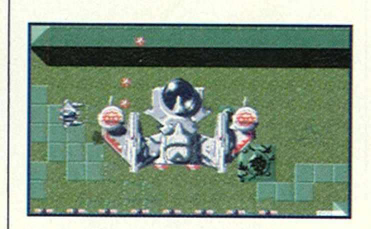


Un psicópata anda suelto con sed de sangre. Has tropezado casualmente con él, y tendrás que eliminarlo cuanto antes. Increíble atmósfera para este sanguinario precursor de los juegos de Full Motion Video.

BATTLE STORM (TITUS)



Tres palabras para definir este CD: frenético, difícil y realmente vertiginoso. Unos gráficos normalitos y un sonido pasable conforman este matamarcianos con scroll multidireccional.



SIM CITY (MAXIS)





Construye tu propia cuidad desde los cimientos, y conviértete en alcalde de esa bonita urbe durante un breve periodo de tiempo. Estamos ante uno de los juegos de simulación mas premiados de la historia.

WRATH OF THE DEMON (READYSOFT)





Libera el reino aterrorizado por las fauces de la maldad en este arcade multifase de proporciones épicas, creado por el equipo responsable de las sagas de DRAGON 'S LAIR y SPACE ACE.

SOFTWARE CD 32

DANGEROUS STREETS (FLAIR)

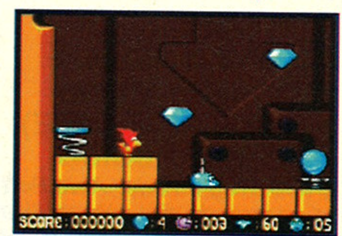




Juego de lucha, estilo STREET FIGHTER, con unos gráficos bastante regulares y un sonido ridículo, incluso para un título de cartucho.

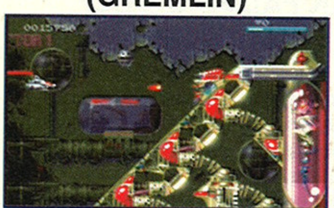
ALFRED CHICKEN (MINDSCAPE)



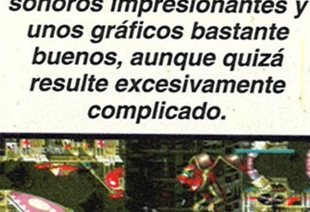


Divertido y agradable arcade de plataformas en el que viviremos las aventuras y desventuras de un pollo en una cocina repleta de seres extraños.

DISPOSABLE HERO (GREMLIN)



Genial matamarcianos realizado de un modo espectacular por Gremlim. Tiene unos efectos sonoros impresionantes y unos gráficos bastante buenos, aunque quizá resulte excesivamente complicado.



BUBBA´N´STIX (CORE DESIGN)





Extraordinaria versión del que posiblemente sea uno de los juegos más originales de este año. Cuenta, además, con una preciosa intro animada y con centenares de efectos sonoros adicionales.

SUPER PUTTY (SYSTEM 3)



Ayuda a Putty, el blandi-blub vacilón, a rescatar a sus colegas robots. Dos megas de sonido, y una gran jugabilidad para una de las propuestas mas refrescantes y originales en el campo de las plataformas.

THE CHAOS ENGINE (RENEGADE)



Un equipo de mercenarios dispuesto a terminar con el dominio de una súper computadora. Acción a raudales en este cóctel explosivo de GAUNTLET y COMMANDO, los Bitmap Bros nos vuelven a sorprender de nuevo.



INTERNAT. KARATE + (SYSTEM 3)



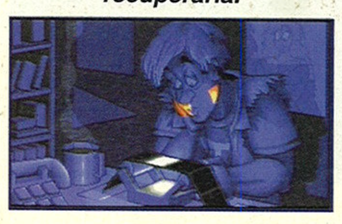
Aunque sin ser muy espectacular en gráficos, esta leyenda viva de los juegos de lucha posee una jugabilidad y unas animaciones que hacen de ella una digna candidata a ocupar un puesto entre los grandes.



PREMIERE (CORE DESIGN)

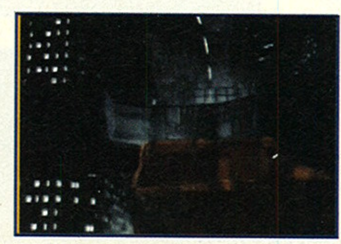


Entretenido arcade de plataformas en el que un director amateur pierde la única copia de su película la noche del estreno. Tendrá que atravesar todos los decorados de los estudios de cine para recuperarla.



MICROCOSM (PSYGNOSIS)





Dos años han sido necesarios para crear el juego de CD más espectacular hasta la fecha: una intro de casi veinte minutos, música de Rick Wakeman y gráficos generados por ordenador conforman este ambicioso proyecto.

LOTUS TRILOGY (GREMLIN)

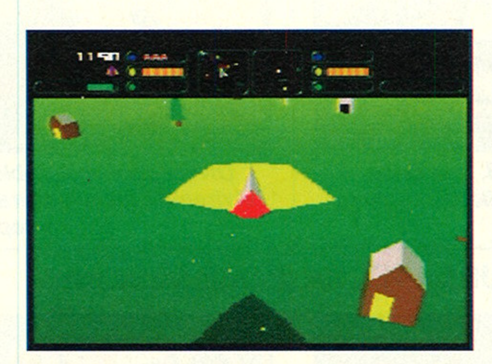


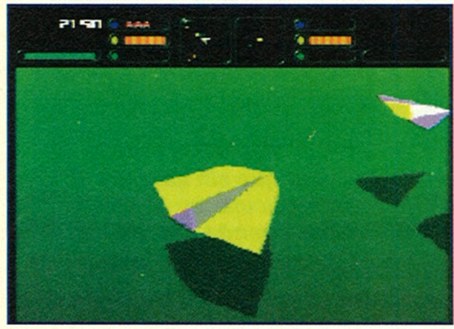
Un pack que ningún aficionado a los arcades de conducción debe perderse. Tres Lotus por el precio de uno, con música de CD y mucho mas rápidos y suaves que los originales. Ponte a los mandos de tu coche.

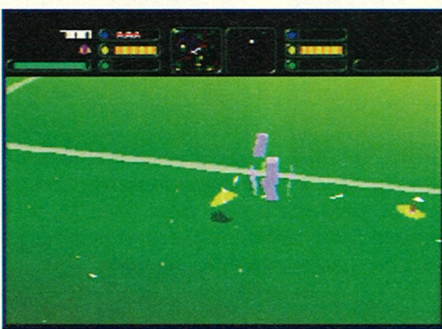


GUARDIAN (ACID SOFTWARE) REINO UNIDO

El grupo programador Acid Software nos sorprende con esta replica del genial STAR WING, unas batallas galácticas sin fronteras que tienen una rapidez pocas veces vista. Estamos ante el primer arcade en 3D, que puede jugarse desde cualquier perspectiva imaginable, con multitud de misiones y enemigos. El desafio está en el aire.









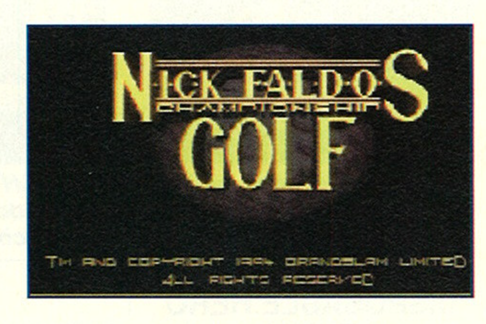
LIBERATION (MINDSCAPE) REINO UNIDO

Encarcelado por un delito que no cometió, Tru ha coneguido su liberación definitiva. Además, accidentalmente acaba de descubrir un fallo mortal en los droides de la policia. Infíltrate con un equipo completo de robots en la todopoderosa Corporación y descubre el terrible secreto que se oculta tras su paredes. Estamos ante una prodigiosa continuación de CAPTIVE, que Tony Crowther (su autor) programó con tan sólo 16 años.Sus gráficos y su sonido dotan a este RPG de una atmosfera realmente inigualable.



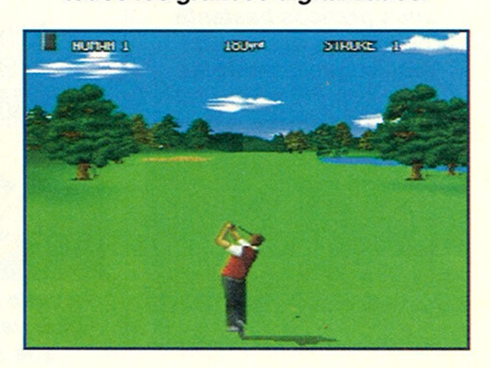




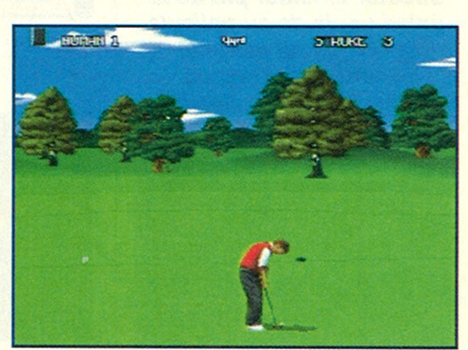


NICK FALDO´S GOLF (GANDSLAM) REINO UNIDO

Grandslam, compañía que se caracteriza por realizar escasos títulos a lo largo del año, lanza este juego de golf avalado por el campeón Nick Faldo. Multitud de opciones, recorridos impresionantes, comentarios de los locutores y un gran nivel de realismo definen a este fenomenal juego, que cuenta con todos los gráficos digitalizados.



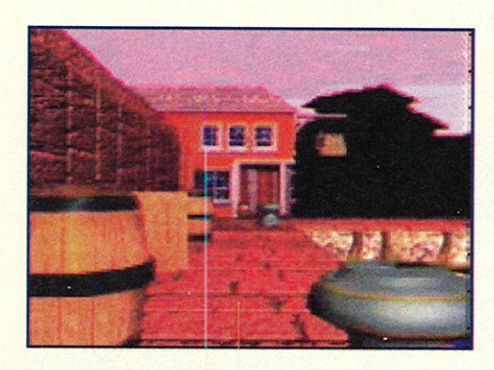


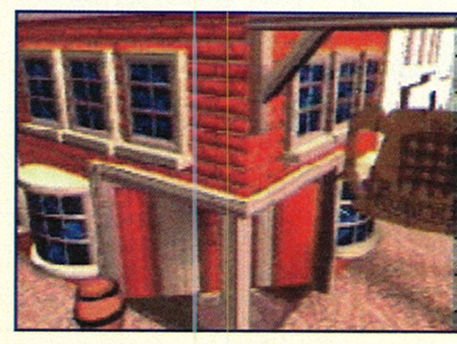


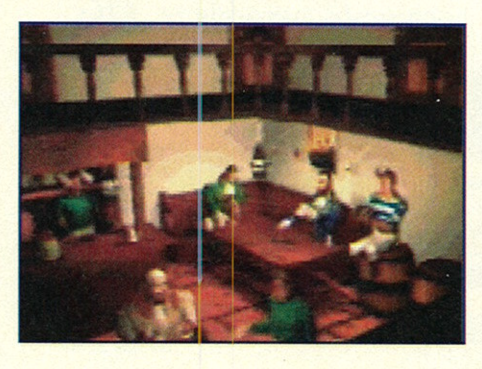


PIRATES GOLD! (MICROPROSE) ESTADOS UNIDOS

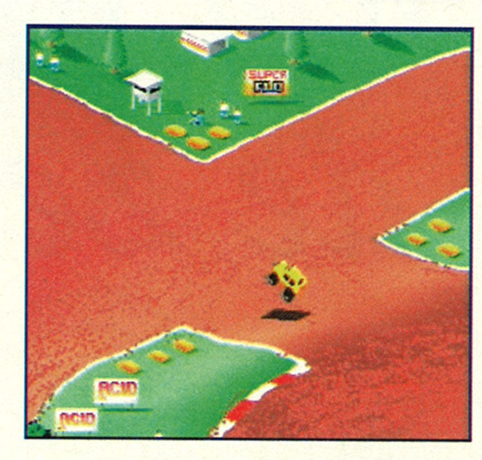
Microprose nos brinda esta versión de lujo del clásico de Sid Meyer. Unete a los renegados españoles o a los sanguinarios piratas ingleses, saquea pueblos, hunde barcos, descubre tesoros, comercia con tus mercancías, y haz prisioneros. Pero cuidado, ya que el peor enemigo puede ser tu propia tripulación. Genial mezcla de arcade, estrategia y simulación condenadamente divertida.



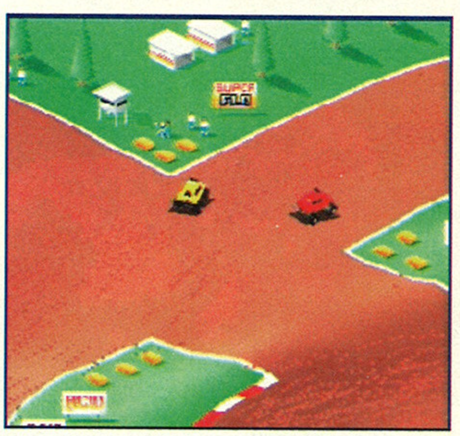


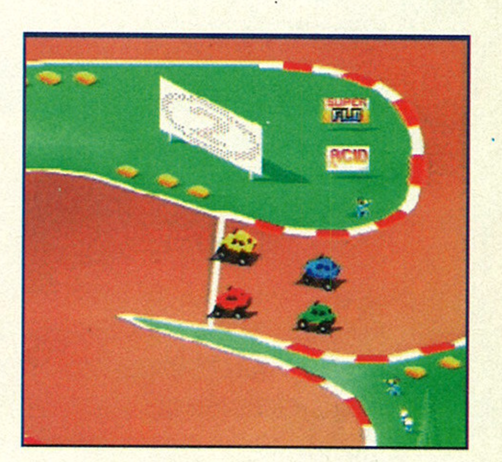


SKID MARKS (ACID SOFTWARE) REINO UNIDO



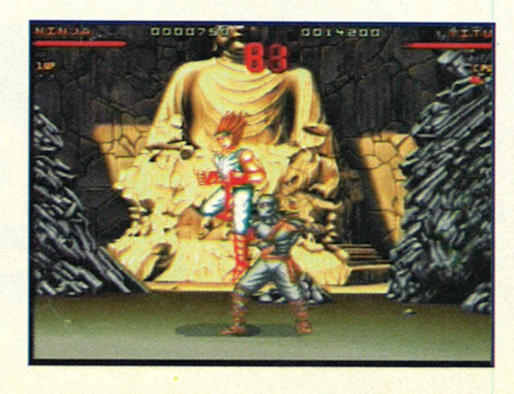
Siguiendo la tradición de espectaculares lanzamientos como OFF ROAD, MICROMACHINES y SUPER CARS, este arcade lleva hasta los límites los juegos de coches, ofreciéndonos una rapidez y una perspectiva pocas veces vista en este tipo de títulos. Con los gráficos a 256 colores y los coches renderizados, jamás habíamos contemplado unos sprites tan pequeños y tan bien animados. En esta ocasión, queda demostrado que los grandes juegos de coches vienen en envase pequeño .







(TEAM 17) REINO UNIDO



Aunque parezca una afirmación gratuita, STREET FIGHTER 2 ya tiene competencia. BODY BLOWS viene dispuesto a noquearle definitivamente. Con más megas que ninguno, 22 luchadores, modo de campeonato, hasta 32 jugadores, Tag Team, músicas de CD, y fondos digitalizados a 256 colores, este juego de lucha promete ser con toda seguridad una de las grandes sorpresas de la temporada.

La historia de zelda



A estas alturas no os voy a contar lo que es un juego de rol, ya que este tipo de juegos existen hace casi dos décadas. Si hay alguien que os intenta convencer de que es una moda pasajera de este año, se equivoca. Para que os hagáis una idea, ahí van algunos datos.

- El origen de los juegos de rol se produjo allá por los años setenta en Estados Unidos.
- Llegaron a nuestro país en la década de los ochenta.
- La edad media de los jugadores de rol va desde los once a los treinta años, o más.
- Los primeros juegos de rol para consola son para la casi milenaria ***Atari 2600***.
- En Japón, un juego de rol para ***Super Nintendo***, DRAGON QUEST 5, provocaba colas kilométricas en las tiendas. Una banda de atracadores robaba los juegos a los inocentes nipones, que preferían dar los pantalones con tal de no soltar el cartucho.
- Tom Hawks, con apenas veinte años, protagonizó una película sobre los RPG.
- Dos sagas legendarias, como ZELDA para **Nintendo** y PHANTASY STAR para **Sega**, fueron creadas por los diseñadores de Sonic y Mario, respectivamente.

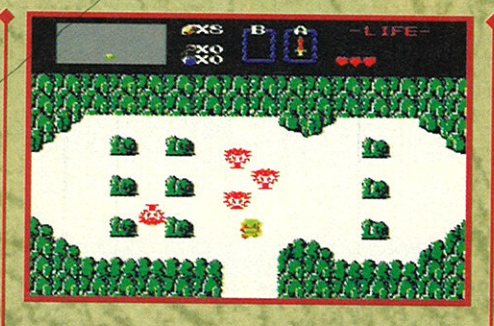
Comienza una nueva sección.

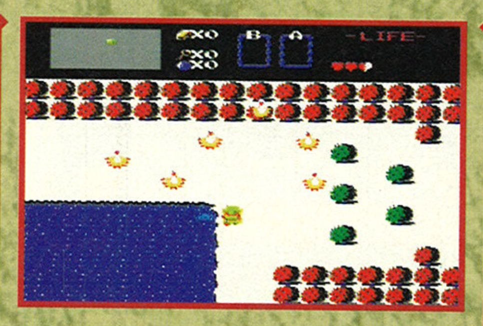


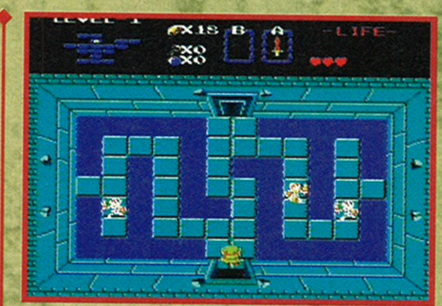
Hace mucho, mucho tiempo, el mundo se encontraba en la era del caos más absoluto. En medio de esta increíble desolación, surgió una leyenda: El relato del poder de un objeto místico, el Triforce, que en poder de la persona adecuada podía acabar de una vez por todas con el malvado Ghanon. Pero si el planeta caía bajo los dominios de este personaje, sería el final del mundo tal y como lo conocemos. Sólo Link, el valeroso guerrero, está capacitado para llevar a cabo esta misión.







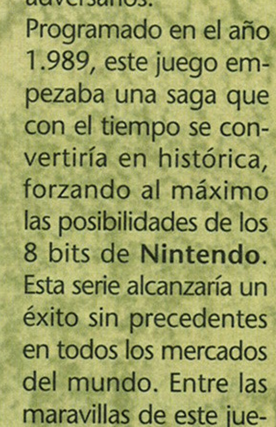


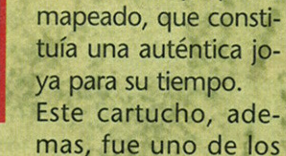


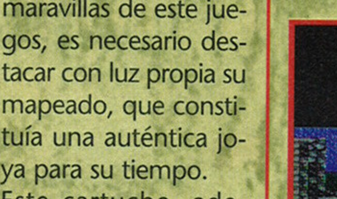


The Legend of Zelda ◆NES◆

En esta primera parte de la popular saga, el valiente Link deberá recuperar el Triforce para intentar pararle los pies al terrible Ghanon, pero antes se las tendrá que ver con un ejército entero de monstruos y siniestros adversarios. Programado en el año 1.989, este juego empezaba una saga que con el tiempo se convertiría en histórica, forzando al máximo las posibilidades de los 8 bits de **Nintendo**. Esta serie alcanzaría un éxito sin precedentes en todos los mercados del mundo. Entre las maravillas de este juegos, es necesario destacar con luz propia su mapeado, que constituía una auténtica joya para su tiempo. Este cartucho, además, fue uno de los pioneros en el género de los *Action-Adventure*, es decir, un juego de rol con acción a tope. ZELDA empezaba a hacer historia en el Universo del videojuego.



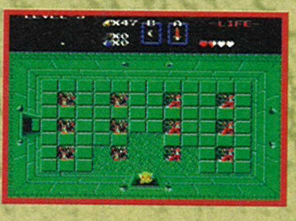




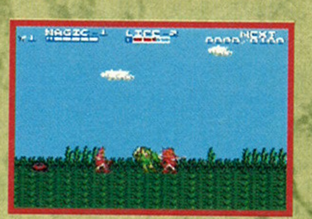


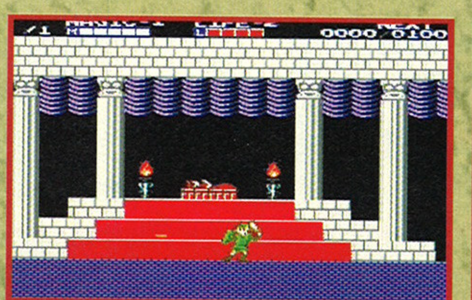






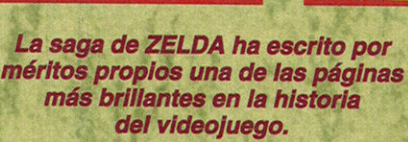


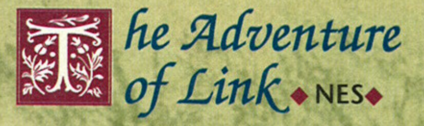






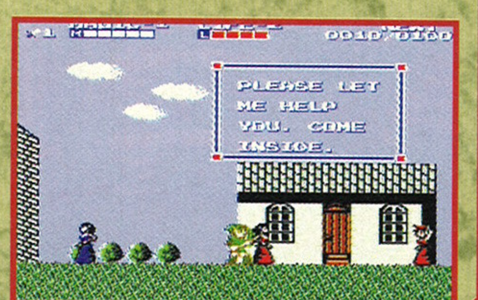
La saga de ZELDA ha escrito por méritos propios una de las páginas más brillantes en la historia del videojuego.

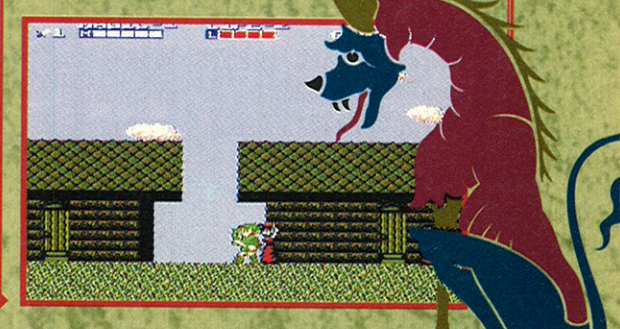




The Adventure of Link ◆NES◆

Apoteósica continuación de las aventuras de nuestro amigo, en la que nos traladaremos a los sucesos posteriores a la destrucción de Ghanon.
La princesa Zelda, victima de una maldición, está eternamente dormida. Ante esta trágica situación, Link deberá buscar por segunda vez los pedazos del Triforce para liberar definitivamente a la princesa de este maleficio, pero los seguidores de Genom también quieren encontrar el amuleto para lograr a toda costa la resurrección de su amo. La historia vuelve a repetirse, y el valiente protagonista deberá luchar con los esbirros de Genom para cumplir tan singular objetivo.
Este juego supuso un giro radical en cuanto al desarrollo de la serie, puesto que la perspectiva del personaje en algunas ocasiones pasa a ser lateral. Este elemento dota al cartucho de un aire de arcade, eso sí, sin perder los ingredientes clásicos del rol.





La guarida del dragón











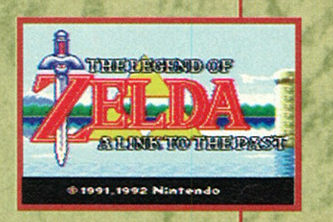


A link to the past ◆SNES◆

Una noche lluviosa. Una voz atormenta la cabeza de Link: "Soy Zelda, estoy prisionera en la torre del castillo. Link, ¡ ayúdame !" Algo extraño y maligno se escondía tras estos acontecimientos, y Link iba a descubrir lo que era. Después de una larga espera, las aventuras de Link se multiplicaban por dos. **ZELDA** había llegado a los 16 bits de **Nintendo**, y todo su esplendor se desplegaba en esta consola.

Increíbles músicas, multitud de escenarios, cientos de objetos distintos y largas horas de entretenimiento, todo tan sólo en ocho megas. Sin duda, éste es para muchos el mejor juego de rol arcade de todos los tiempos, con una jugabilidad que raya la perfección.

Nos resulta casi imposible encontrar algún defecto al título con más encanto del catálogo de ***Super Nintendo***.

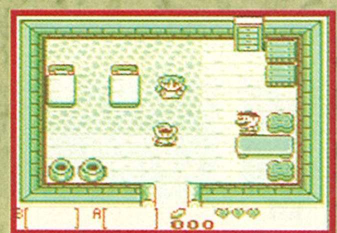




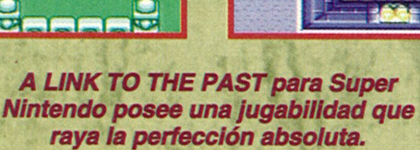








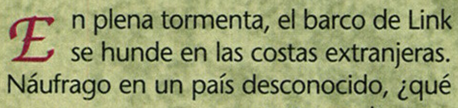




***A LINK TO THE PAST* para Super Nintendo posee una jugabilidad que raya la perfección absoluta.**



Link's awakening ◆GAME BOY◆



En plena tormenta, el barco de Link se hunde en las costas extranjeras. Náufrago en un país desconocido, ¿qué secreto ocultan estas tierras extrañas? Las increíbles imágenes asaltaban mis sentidos, no daba crédito a mis ojos, aquella intro era de ***Game Boy***, nada más y nada menos que de **ZELDA**. La luz divina iluminaba mi portátil, el mejor juego de Zelda estaba ante mí, y ocupaba cuatro megas. Nunca una portátil había alber-

















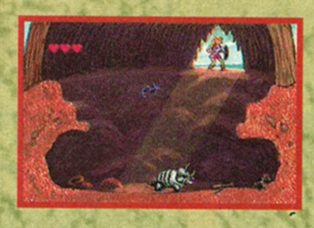


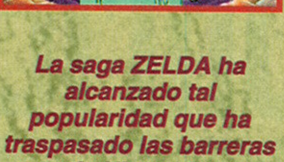












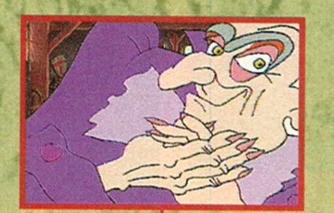
La saga ZELDA ha alcanzado tal popularidad que ha traspasado las barreras de Nintendo.



gado tal brillantez de gráficos, diversidad de músicas y horas de diversión. Sólo un consejo, cómpratelo, incluso si tienes ***Super Nintendo.***









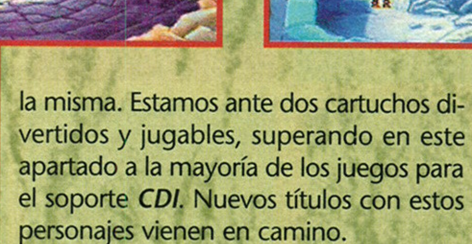


The wand of Gamelon ◆ The faces of evil ◆ CD-i ◆

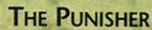
Por fin, la famosa serie de **ZELDA** traspasa las barreras de las consolas de **Nintendo**, para llegar al sistema ***CDi***, de la compañía **Philips.**
Esta vez cambia por completo su sistema de juego, siendo este bastante parecido a ZELDA II, es decir, el elemento de rol resulta puramente anecdótico y la acción trepidante cobra un protagonismo total y absoluto. Este título está basado en la serie de dibujos del mismo nombre y, además, contiene muchas escenas de la misma. Estamos ante dos cartuchos divertidos y jugables, superando en este apartado a la mayoría de los juegos para el soporte ***CDI***. Nuevos títulos con estos personajes vienen en camino.

THE PUNISHER

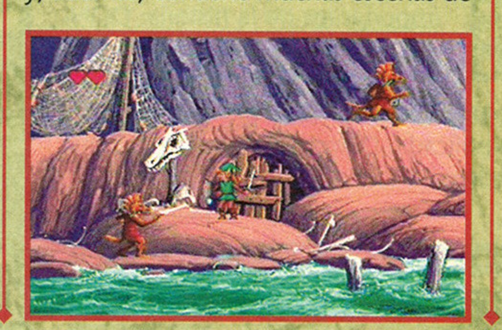






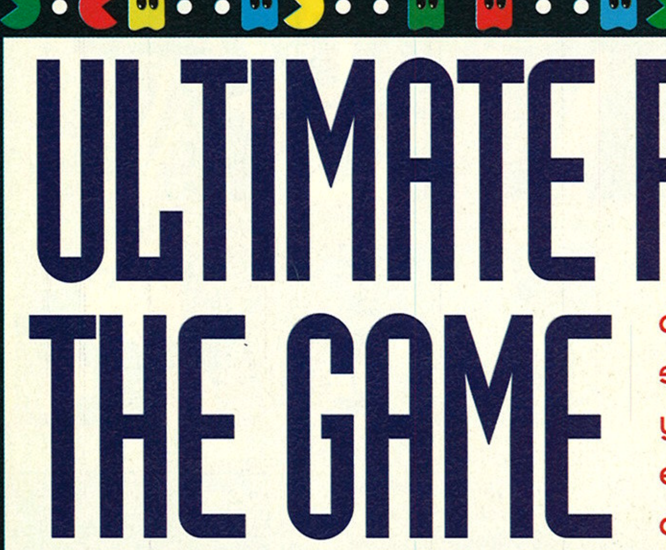












ULTIMATE PLAY THE GAME

Esta nueva sección sembrará la nostalgia entre todos los aficionados, ya que narraremos los primeros pasos de este apasionante mundo. Os ofreceremos información sobre todo tipo de soportes y formatos (antiguos y modernos) que alegraron y alegran la existencia a miles de usuarios. Arrancamos con cuatro títulos históricos que hicieron época.


CYBERUN


ATIC ATAC


COOKIE

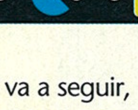

JET PAC


LUNAR JETMAN



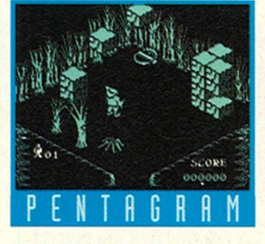






La sección no va a seguir, ni mucho menos, un orden cronológico. Cada mes presentaremos títulos que, por sus innovaciones técnicas o por cualquier otra característica reseñable, han escrito una página de oro en este apasionante universo lúdico. Así, os mostraremos los primeros juegos de plataformas que aparecierón, o intentaremos desvelar el origen de los términos más utilizados en **SUPER JUEGOS** (scroll parallax puede ser un muy buen ejemplo). En esta sección haremos periplos extensos a través de los distintos soportes. Nuestras páginas se engalanarán para recibir a las antiguas consolas de **Atari** o **Phillips**, a los modernos videojuegos domésticos o, por supuesto, alos inolvidables ***Spectrum, Commodore*** y ***MSX***. En esta primera entrega os presentamos cuatro títulos que, a mediados de los ochenta, revolucionarón el mundo de los videojuegos. Sus impresionantes innovaciones técnicas catapultarón hacia el éxito a una de las compañías más importantes de todos los tiempos. **Ultimate,** más conocida actualmente como **Rare,** ha seguido invadiendo el campo de la investigación hasta desembocar en en uno de los lanzamientos más importantes de la historia: DONKEY KONG COUNTRY. El motivo de esta primera entrega dedicada a la compañía **Ultimate** está, por tanto, plenamente justificada. Disfrutad con los títulos que nos divirtieron a todos hace años.

J.C.MAYERICK


PENTAGRAM


PSSST


TRANS AM


UNDERWULDE

SABRE WULF







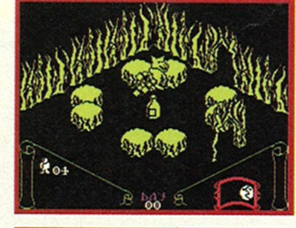


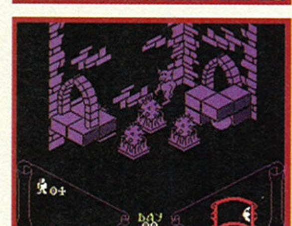




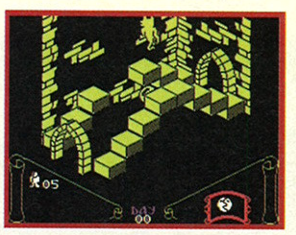


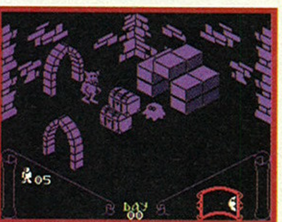






KNIGHT LORE





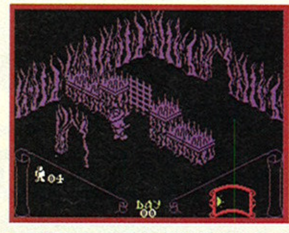
COMPAÑIA: Ultimate PAIS: Reino Unido
AÑO: 1984 SOPORTE: Spectrum

El gran acontecimiento ocurrió hace diez años. La tecnología *filmation* se pudo en marcha con **KNIGHT LORE**, un título histórico. Pero, ¿en qué consistía dicha técnica? Principalmente, se trataba de realizar un juego en perspectiva isométrica con las tres dimensiones espaciales X, Y y Z. No era la primera vez que se realizaba un cartucho de este tipo (ANTS fue uno de los primeros), pero sí fue la primera ocasión donde se lograron resultados satisfactorios. Para obtener el perfecto solapamiento de los objetos cercanos sobre los lejanos, se utilizó un sistema de máscaras que consistía en realizar una silueta exacta del sprite a imprimir pero completamente opaco. Después, por medio de operaciones lógicas (el álgebra de Boole), se definía el área en que el sprite debía dibujarse. **KNIGHT LORE** nos introducía en la piel de un hombre que, pasada la media noche, tomaba la apariencia de hombre lobo. Su gran dificultad era uno más de sus múltiples atractivos. Una obra de arte.

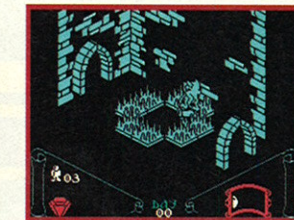


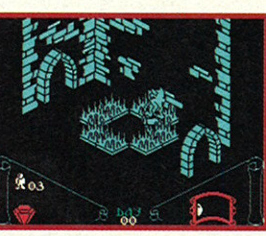
OBJETOS

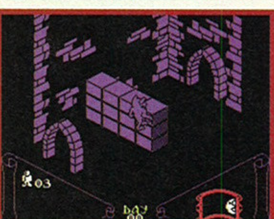
Para acabar con la maldición, Sabreman debía buscar al hechicero del castillo, quien le comunicaría los objetos que debía buscar para preparar la pócima salvadora.









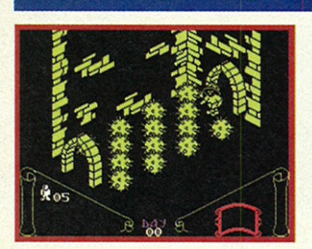


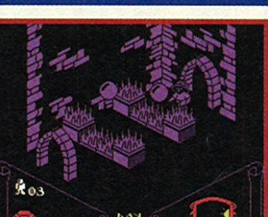




MEDIA NOCHE

Llegada la medianoche, Sabreman sufría una mutación que le transformaba completamente en un hombre lobo. Controlar el momento en que este hecho sucedía era fundamental ya que, durante esos precisos instantes, el jugador podía observar cómo perdía totalmente el control sobre el principal protagonista.









En nuestro intento por refrescar la memoria de los apasionados, y de cultivar la mente de los neófitos a los videojuegos, analizamos tres nuevas joyas lúdicas. ALIEN 8, GUNFRIGHT y NIGHTSHADE



ALIEN 8

ALIEN 8 supone la continuación de la gran obra maestra de **Ultimate**, aunque carece del carisma de KNIGHT LORE. Las innovaciones son tan escasas como inexistentes, aunque justo es reconocer que poco nos importaba a los fans de esta serie el enfrentarnos a un cartucho que, meses antes, con distintos gráficos y escenarios, nos había atrapado por completo. La rapidez de movimientos había aumentado, lo que permitía disfrutar del título sin los molestos parones de la gran primera parte. Así pues, ninguna innovación con respecto a su predecesor, aunque su extraordinaria calidad permanecía fuera de toda duda.

COMPAÑIA: Ultimate
PAIS: Reino Unido
AÑO: 1985 SOPORTE: Spectrum

GUNFRIGHT

Ultimate volvía a calcar un juego que, en muy poco, se diferenciaba de su predecesor. **GUNFRIGHT** era idéntico a NIGHTSHADE, aunque las pocas innovaciones incorporadas hacían de él un título mucho más jugable y divertido que su predecesor. El juego preliminar de tiro o los duelos contra los enemigos de final de fase aumentaban su variedad,mejorando sensiblemente la velocidad de su predecesor. Una auténtica joya.

COMPAÑIA: Ultimate
PAIS: Reino Unido
AÑO: 1985 SOPORTE: Spectrum



COMPAÑIA: Ultimate ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1985 SOPORTE: Spectrum







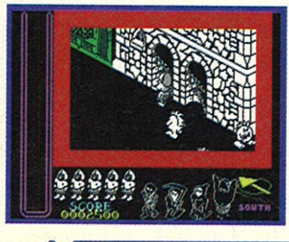
Un año después del lanzamiento de KNIGHT LORE, **NIGHTSHADE** sembró de nuevo la histería entre aficionados. Este juego mejoraba lo que parecía imposible y, dotando, a su ya de sobra conocido sistema *Filmatión,* el ansiado scroll que tan popular hiciesen después juegos como THE GREAT ESCAPE o WHERE TIME STOOD STILL. Este nuevo sistema recibió el nombre de *Filmatión 2*, técnica que más tarde volvería a utilizar con títulos como GUNFRIGHT o BUBBLER.

Había un problema que parecía insalvable cuando se comenzó a diseñar este sistema. Si el personaje debía moverse entre estrechas calles, éste permanecería, prácticamente la totalidad del tiempo, oculto por sus fachadas. Para solucionarlo, se optó por crear un sistema con el que se permitía, en todo momento, la visión de nuestro protagonista. El gran mapeado y la excesiva similitud entre escenarios propiciaba un desconcierto total que desembocaba en el abandono irrevocable del jugador. El objetivo era acabar con las fuerzas del mal que habían invadido el pueblo. Comenzaba una época.

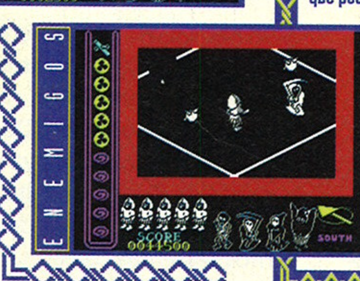
MENU

NIGHT SHADE
1 KEYBOARD
2 KEMPSTON JOYSTICK
3 CURSOR JOYSTICK
4 INTERFACE II
5 DIRECTIONAL CONTROL
0 START GAME

© 1985 A.C.G.

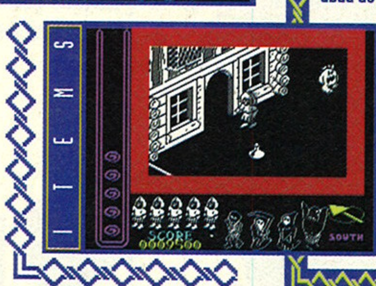


ENEMIGOS

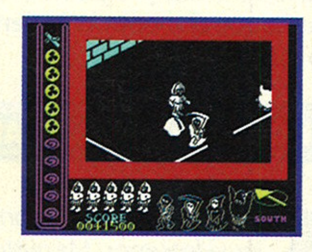


Debíamos buscar a cuatro enemigos de espectral apariencia, que tan sólo morían si se utilizaba contra ellos la correspondiente arma del mapeado. El mayor inconveniente que podíamos encontrar al intentar acabar con ellosradicaba en la necesidad de volver al lugar en que encontramos dicho armamento, especialmente, si a la hora de atacarle, nuestro disparo no era certero.

ITEMS

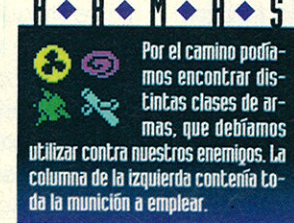


Con ellos podíamos recuperar energía, conseguir vidas extra e, incluso, desplazarnos a mayor velocidad por todo el mapeado. Era escaso el número de items presentes, pero sin duda de gran utilidad. Por otro lado, se echa en falta algún tipo de señalización que nos indicase el lugar en que podíamos encontrar a los cuatro enemigos (tal y como ocurriría más tarde con GUNFRIGHT).




A◆R◆M◆A◆S

Por el camino podíamos encontrar distintas clases de armas, que debíamos utilizar contra nuestros enemigos. La columna de la izquierda contenía toda la munición a emplear.




A estas alturas de la revista llega la hora de deleitarse con la sección más buscada del «mundo mundial». Unas páginas abiertas a todas vuestras dudas por pequeñas que os parecieran. No perdáis el tiempo, coged el boli y escribidme a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Eduardo Magaz, de Madrid, nos escribe lo siguiente: «Acabo de leer en una revista que la Mega Drive 32 X saldrá al mercado a un precio final de unas treinta mil pesetas y sin ningún juego, cuando hace meses hablaron de una cifra comprendida entre veinte y veinticinco mil pesetas. Recuerdo que pasó algo parecido con el Mega CD, ¿nos están tomando el pelo o qué?».



La verdad es que tienes razón en enfadarte. No sabemos a que se debe esta constante diferencia entre precio estimativo y precio real, pero seguramente responderá a campañas de marketing (equivocadas a mi entender) que buscan llamar la atención de los posibles compradores del periférico de Sega. De todas formas pienso que el producto es tan bueno que ese precio me parece justo y acorde con lo que se estila.

3DO ENTRA EN JUEGO

*Cómo estás, Scope. Quiero comprarme una consola de las buenas de verdad y me atrae mucho la **3D0**:*

*1- ¿Te gusta más que la **Mega Drive 32X**?*

2- ¿Cuáles son sus mejores juegos?

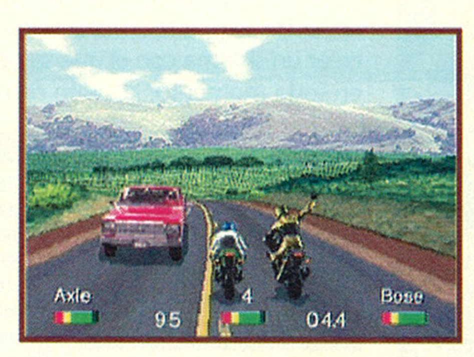
3- ¿Se espera algún lanzamiento impactante?

Juan Antonio Alcalá, Madrid.

Haces bien, ya que el futuro está en las grandes máquinas.

1- El hardware de la *3DO* es claramente superior (como su precio) y tiene muchas más posibilidades gráficas (si lo que buscas es *texture mapping* de calidad, *3DO* es tu consola). Además **Panasonic** la sacará oficialmente en en Marzo, con las ventajas de precio que ésto puede suponer. *MD 32X* es para mi una incognita que espero desvelar.

2- TOTAL ECLIPSE y ROAD RASH.



3- VITAL LIGHT es una creación de un grupo español de programación, y a traves de **Millenium** están negociando la conversión a soporte *3D0* (puede que sea el juego que se incluya en el pack de la consola). Todo un éxito para el software *made in Spain* que desde aquí apoyamos. Además, dicen las «malas lenguas» que dicho programa tiene más adicción que el mismo **Wonderbra.** Yo se lo que me digo...

AL OTRO LADO DEL CHARCO

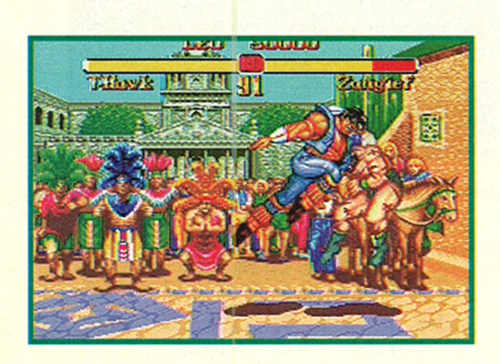
Al igual que tú, soy un fanático de los videojuegos. Me gusta tu sección de preguntas y creo que puedes sacarme de algunas dudas.

*1) **Mega Drive** tiene más velocidad que **Su-***

per Nintendo, pero el «cerebro de la bestia» supera a la maravilla negra en colores y recursos gráficos. ¿Pero aunque siempre digas que las dos te gustan igual, a qué consola dedicas más tiempo?
2) ¿Cuántas consolas hay en el mundo? Ponlas en orden de preferencia.
3) Entre los mejores juegos de lucha, elige los 10 mejores gladiadores.

Aly R.Ruiz, Caracas (Venezuela)

Da gusto pensar que hay gente que nos lee desde tan lejos. Gracias por tu colaboración y espero que sigas escribiendo.
1) No tengo un contador de horas, pero probablemente dedico más tiempo a mi ***Super Nintendo***. Esto no quiere decir que sea mejor que ***Mega Drive***, sencillamente significa que hay algunos juegos de ***Super Nintendo*** que me gustan más que otros de ***Mega Drive***. Lo que marca la diferencia entre las consolas son sus juegos primordialmente. Yo nunca cambiaría mi ***Super Nintendo*** o ***Mega Drive*** por una ***Neo Geo***, ya que los 16 bits tienen juegos mucho más divertidos que el estandarte de la magnífica **SNK**.



2) Sería imposible ennumerar todas las consolas que circulan por el mundo. Ten en cuenta que además de las piratas existen un sinfín de artilugios orientales que jamás llegarán a tu país. Para mí, las más importantes a lo largo de toda la historia han sido las siguientes: ***Atari 2600*** (8 bits), ***Spectrum*** (8 bits), ***Amiga*** (16 bits), ***NES*** (8 bits), ***Mega Drive*** (16 bits) y ***Super Nintendo*** (16 bits). De las que vienen en camino tengo mucho interés en ***Ultra 64***, ***Sony PSX*** y la ***Saturn***.
3) Mis preferidos son Ryu, Johnny Cage, Donnatello, Ryo, Robert García, Honda, Blanka, Liu Kan, Bison y Terry Bogard. Ryu por siempre será mi favorito.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- Este nuevo número de SUPER JUEGOS, que será la piedra filosofal de todos los siguientes.
- La Saturn quizá nos llegue en primavera.

TEMPLADO:

- Los precios, que siempre que se acerca la navidad se disparan.

FRIO:

- Los reportajes de Mega Drive 32 X, ya que comparados con un video de imágenes reales y en movimiento dan un poco de lástima.

NEO GEO AL PODER

*Soy un afortunado poseedor de **Neo Geo**, y me harías un gran favor si me contestaras a las siguientes preguntas:*
1) ¿Sabes si sacarán el ART OF FIGHTING 3 o el ART OF FIGHTING SPECIAL?
*2) ¿Sabes cuando vendrá a España la **Neo Geo CD**?, ¿cuánto costará la consola y cuanto los compactos?*
3) ¿Qué juego me recomiendas: FATAL FURY SPECIAL, SAMURAI SHODOWN o WORLD HEROES JET?
4) ¿Cómo diablos hiciste para que saliera Geese Howard cuando comentaste el ART OF FIGHTING 2?

David Andreo y Amigos, Totana (Murcia)

Un saludo y espero que os guste el nuevo **SUPER JUEGOS**. 1) Seguramente sí, lo que no se es si saldrá con alguno de esos dos nombres. Yo también soy un fanático de esta saga.
2) Tengo entendido que en algunos sitios está ya a la venta. Si no es así faltarán días para que salga. Variará mucho según la tienda en que la compres. El *CD rom* costará entre sesenta y ochenta mil pesetas y los juegos unas doce mil.
3) SAMURAI SHODOWN.
4) Lo conseguí una vez con la *Memory Card*, aunque no lo he vuelto a lograr.



WARPOZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le de una segunda oportunidad. No pierdas las esperanza.







Me acabo de comprar el MORTAL KOMBAT 2, pero en el manual no viene como hacer los fatalities. ¿Me podrías enseñar cómo se hacen algunos de ellos?

Mar Cohnen (Madrid)

No eres la única desesperada. El mes que viene os ofreceremos una guía completa, pero para que vayáis abriendo boca, aquí tienes unos cuantos de ellos:

RAIDEN: Mantén pulsado el puñetazo alto, acércate a tu enemigo y suéltalo.
REPTILE: Atrás dos veces, abajo y puñetazo corto desde una distancia semejante a la de un salto.





LIU KANG: Cerca de tu enemigo pulsa abajo, delante, detrás dos veces y patada alta.
JOHNNY CAGE: Pegadito al contrincante dos veces abajo, dos delante y puñetazo bajo.
SHANG TSUNG: Mantén pulsado durante un rato la patada alta y suéltala cinco segundos después.
SUB ZERO: Delante, abajo, delante dos veces y puñetazo alto.
KITANA: Mantén pulsado patada baja, pulsa delante dos veces, abajo, delante y suelta la patada baja.
JAX: En el Pit bloquea, y sin soltar dos veces arriba, una abajo y patada baja.
MILEENA: De cerca pulsa delante, abajo, delante y patada baja.
SCORPION: Bloquea, y sin soltar pulsa abajo dos veces, arriba otras dos y puñetazo alto.
BARAKA: Detrás cuatro veces y puñetazo alto.
KUNG LAO: Bloquea, tres veces delante y patada baja.



TOP 6





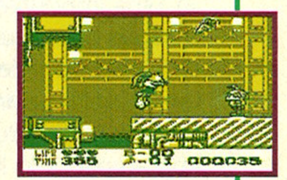




NES
ZELDA 2

GAME BOY
TINY TOONS 2





GAME GEAR
POWER STRIKE 2

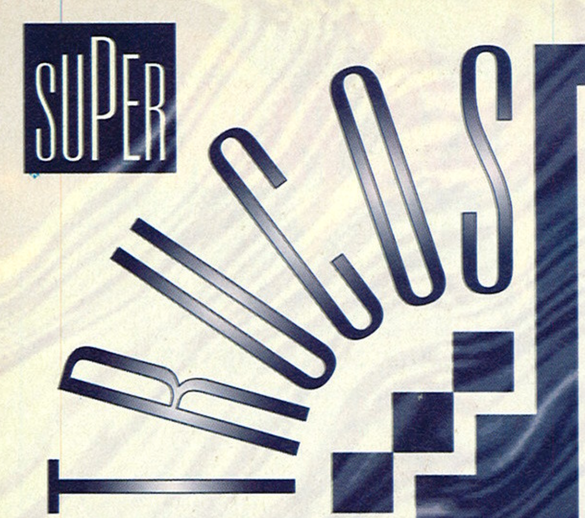
MASTER SYSTEM
STREETS OF RAGE 2

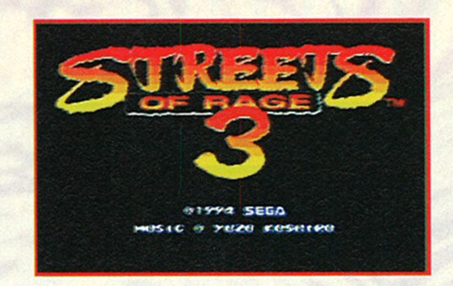







REGALAMOS 25 PELICULAS DE JURASSIC PARK!!!!
No se recuerda nada igual desde hace millones de años, SUPER JUEGOS y CIC van a sortear entre los lectores 25 películas de video de la superproducción de Steven Spielberg que ha batido todos los records: JURASSIC PARK.
Para conseguir una de estas estupendas cintas, sólo tienes que contestar dos sencillas preguntas:
1 - ¿ De dónde se extrajo el ADN para crear los dinosaurios?
A - De la rodilla izquierda de un Caimán sudafricano
B - De un mosquito fosilizado
C - Del código genético de una ardilla del Penedés
D - De un pedazo de la nariz de Némesis
2 - ¿Quién es Alan Grant ?
A - Un velociraptor
B - Uno de los protagonista de la película.
C - El escritor de la novela
D - La personalidad secreta de The Elf.
Cualquier supuesto que se produjese no previsto, será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
CIC
Nombre.
Apellidos.
Dirección.
Población.
C.P.
Teléfono.
Edad.
Respuesta 1
Respuesta 2
JURASSIC PARK
An Adventure 65 Million Years In The Making







STREETS OF RAGE 3

MEGA DRIVE

El último título de la popular serie STREETS OF RAGE llega con 24 megas repletos de espectacularidad y de acción trepidante, consolidándose como un clásico entre los *beat´em up*.
Para que le saquéis todo el jugo y disfrutéis de lo lindo con este sensacional cartucho, os ofrecemos unos cuantos consejos que os permitirán elegir nuevos personajes, empezar la aventura con un mayor número de vidas o seleccionar el nivel donde deseáis comenzar el juego.

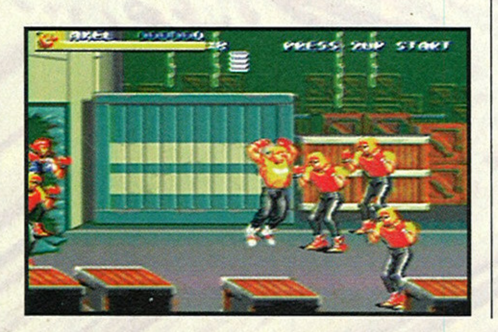


• • ELEGIR NIVEL • •

En el menú tenéis que mantener apretado B y ARRIBA, iluimináis OPTION y al apretar START si escucháis un sonido el truco habrá funcionado. Entonces aparecerá STAGE SELECT en el menú de opciones, y podréis seleccionar tranquilamente la fase donde queráis comenzar.

• • NUEVE VIDAS • •

En el menú de opciones seleccionad el número de vidas. En el pad 2, simultáneamente, pulsad ARRIBA, A, B, y C. Mientras con el pad uno, pulsando a la derecha, aumentaréis el número de vidas hasta una cifra de nueve.





• • JUGAR CON ROO • •

En la pantalla de presentación de este impresionante STREETS OF RAGE 3 pulsa A y ARRIBA a la vez, acciona START, y ya podréis escoger al simpático canguro sin enfrentarte con su domador. De este modo, podrás participar en la aventura dando infinitos saltos de alegría.



• • CLONICOS • •

En el menú de selección, elige dos jugadores con el mando del segundo jugador. Presiona, a la vez, ABAJO y C. Si escuchas un curiosos sonido, el truco habrá funcionado a las mil maravillas.

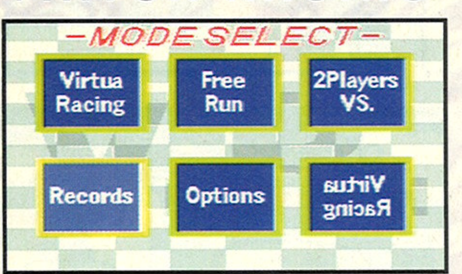
• • JUGAR CON SHIVA • •

Elimina a Shiva, y nada más derrotarle deja apretado el botón B. Mantenlo de este modo hasta que comience el segundo nivel y déjate matar. Ahora, debes continuar el desarrollo del juego, y ya podrás optar por Shiva, entre todo el elenco de personajes.



MEGA DRIVE

VIRTUA RACING



• • MODO REVERSE • •

Si en algún momento de vuestra existencia pensastéis en ser unos ases dentro de los circuitos de **VIRTUA RACING**, intentad conducir vuestro vehículo en dirección contraria. Es posible que, inmediatamente, cambiéis de opinión.
Antes de encender la consola pulsad A, B y ARRIBA. Encended vuestra ***Mega Drive***, sin soltar los botones, y con START id a la pantalla de opciones. Aparecerá una ventana, a la derecha, con el texto escrito al revés. Si elegís esta posibilidad, podréis disputar una carrera en el apasionante modo reverse.



MEGA DRIVE

BUBBA'N'STIX

• • PASSWORDS • •

Esta vez los muchachos de **Core** se excedieron con el nivel de dificultad, y puede que Bubba deambule por algunos hogares sin encontrar el acceso a niveles superiores. Pues bien, aquí tenéis los bienaventurados passwords. El resto de la historia corre por vuestra cuenta.

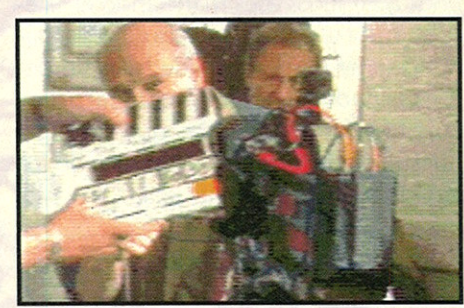
FASE 2: X3V7BZKZRQ
FASE 3: Y4FGN6CXVV
FASE 4: ?549XWMP5J
FASE 5: IXQJDNC1M6
FASE 6: 5JG6?DJFZ?
FASE 7: 67V?JH34GN



MEGA CD

PRIZE FIGHTER



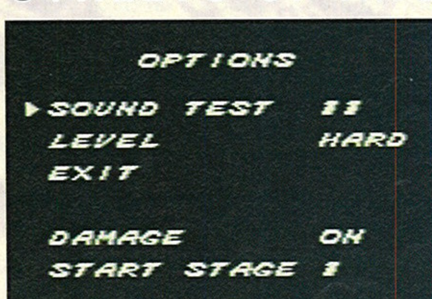


Con este truco gozaréis de un vídeo-clip de 3 minutos de duración, a pleno color. Debéis acudir a la pantalla de opciones. Pulsad primero A, luego B y por último C. Sin soltarlos, accionad R en el pad. Así, veréis el vídeo. En la parte inferior de la pantalla de opciones aparece un guante a medias, que es una nueva opción para interferir en la potencia de los golpes.

POWER POINTS
SAVE GAME
RESTORE GAME
DELETE SAVED GAME
CONTROL CHANGES
TRAINING MODE OFF
HIGH SCORE LIST
EXIT

GAME GEAR

STREETS OF RAGE

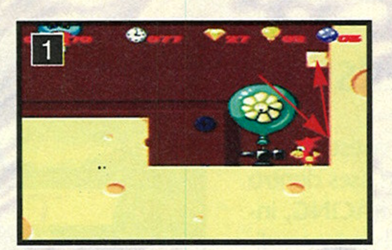


• • INMUNIDAD Y SELECCIÓN DE NIVEL • •

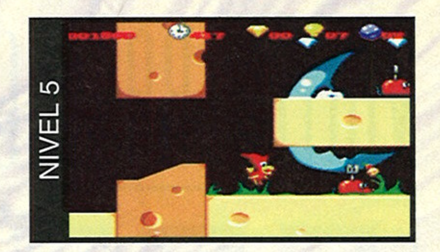
Para que os llevéis la mejor parte en vuestras peleas callejeras, eligiendo el nivel, aquí tenéis un sencillo truco para vuestra ***Game Gear***. Acudid a la pantalla de opciones y seleccionad SOUND TEST. Entonces, elegid el número 11 y pulsad simultáneamente los botones 1 y 2. Podréis comprobar en el acto que han aparecido dos nuevas opciones (Damage y Start Stage). Asombroso.









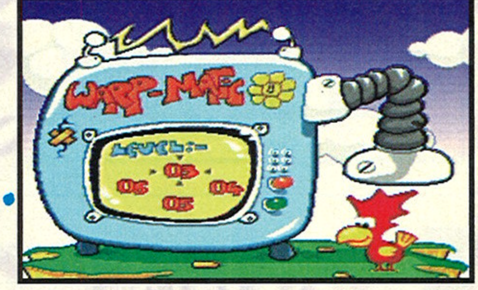


SUPER NINTENDO

ALFRED CHICKEN

• • WARP-MATIC • •





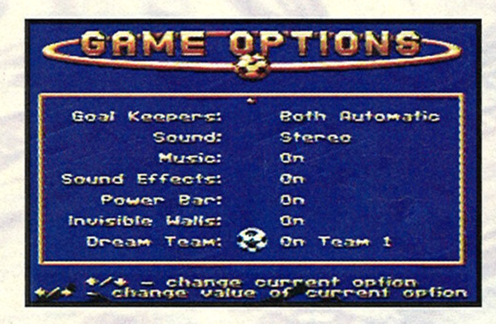
Alfred aún no ha encontrado la habitación donde se oculta la Warp-Matic, una máquina llena de sorpresas, así que os vamos a echar una mano en su búsqueda. En el primer nivel hay encontrar el balón con una flor dibujada. Saltadlo golpeando previamente la pared y aparecerá un bloque encima vuestro (1). Saltad hasta él y dirigíos al borde superior de la pantalla con un salto, aunque Alfred desaparezca de vuestro campo de visión, no os preocupéis. Si volvéis a pulsar arriba os encontraréis en una habitación con una puerta (2). Si traspasáis el umbral accederéis a la Warp-Matic, una extraña máquina que os absorberá transportándoos a cualquiera de los niveles 3, 4 ,5 ó 6 en un instante. Sencillo y útil.

SUPER NINTENDO

FIFA SOCCER

• • DREAM TEAM/INVISIBLE WALLS • •

¿A quién no le gustaría controlar a un equipo repleto de figuras y que sean unos auténticos ases manejando el esférico? Y por si ésto no fuera suficiente, para no tener ningún tipo de fallos en defensa, nada mejor que colocar unos cuantos muros invisibles que protejan nuestra portería de las diabluras de los jugadores contrarios (je, je, je...).



DREAM TEAM:
En opciones: A, A, B, B, Y, Y, X, X.



MUROS INVISIBLES:
En opciones: Y, Y, Y, X, A, A, A, B.



• • 99 CRÉDITOS • •





SUPER NINTENDO

KING OF DRAGONS

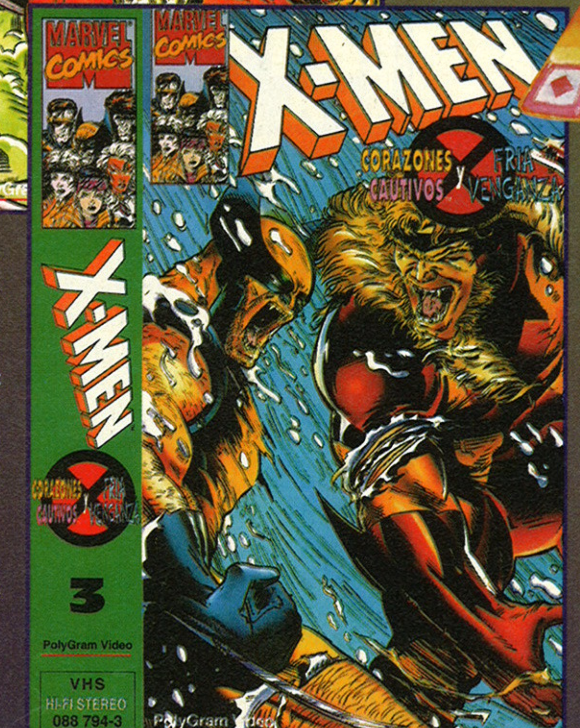
Para obtener 99 jugosos créditos debéis comenzar con un sólo jugador y agotar los créditos hasta que tan sólo quede uno. Una vez que lleguéis a la pantalla de continuaciones, presionad Start en el pad del segundo jugador y luego en el pad del primero. Si escogéis el personaje del segundo jugador con el botón B, podréis comprobar gratamente que el contador de créditos ha saltado hasta 99.

CONCURSO X-MEN

REGALAMOS 30 PELICULAS DE X-MEN

Los X-Men se han trasladado desde el cómodo, pero duro mundo de las consolas a el atractivo mundo del video. Seguramente los recordarás, Gambito con sus poderosas magias, Lobezno destrozándolo todo con su fuertes garras, Tormenta la mano derecha de Odín, y muchos más. Tu participación es vital para que el caos no se apodere del mundo, así que alíate con nosotros, y participa en este estupendo concurso de diez lotes de tres vídeos de tus héroes favoritos.

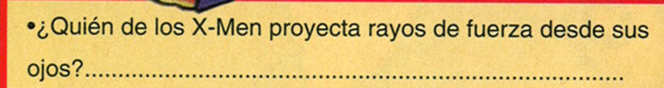
PolyGram Video



Si quieres conseguir uno de estos estupendos premios, sólo tienes que rellenar el cupón (no se aceptarán fotocopias) contestando a esas tres fáciles preguntas que te planteamos, y enviarlo antes del 31 de octubre a:

Ediciones Mensuales. Revista SUPER JUEGOS. C/ O' Donnell , 12. 28009 Madrid, indicando en el sobre "Concurso X-Men". Entre todos los acertantes se sortearán 10 lotes de 3 películas.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. El hecho de participar en este concurso implica la aceptación total de sus bases.



- ¿Quién de los X-Men proyecta rayos de fuerza desde sus ojos?..
- ¿Quién de los X-Men es cleptómano?..............................
- ¿Quién de los X-Men es capaz de entenderse en 10 lenguas?..

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Población ....

Provincia ....

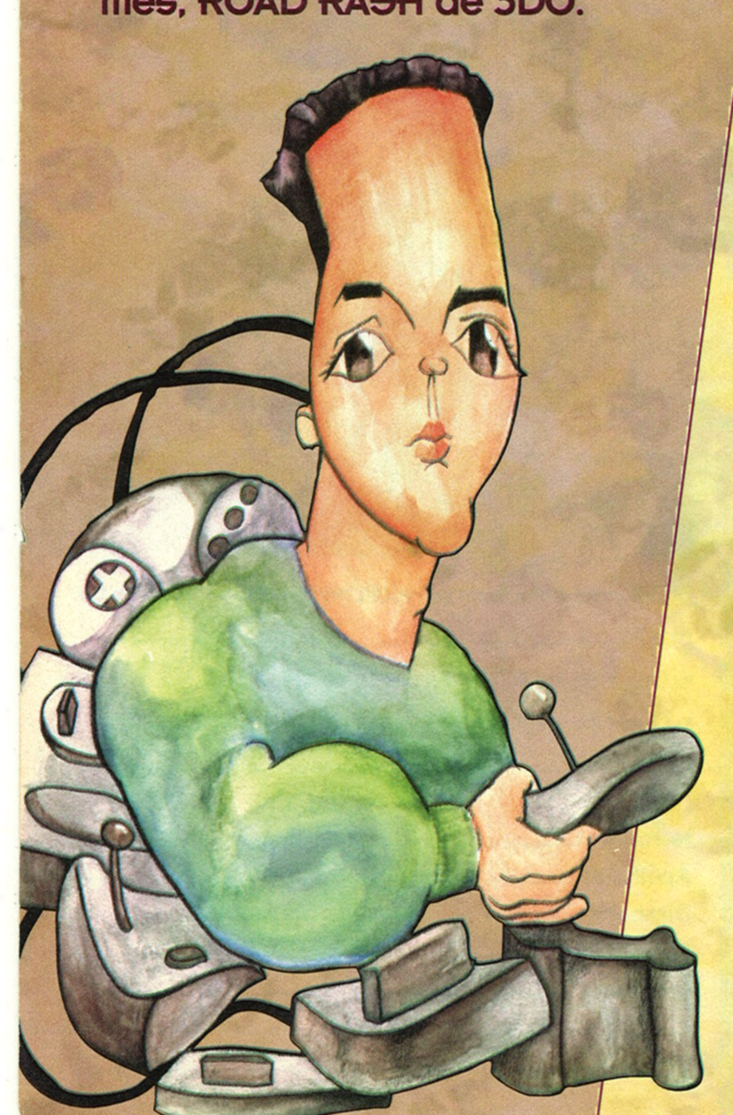
C.P .... **Teléfono** ....

Edad ....

THE REAL GAMEMASTER

por THE ELF

Comienza una nueva etapa en SUPER JUEGOS que marcará el rumbo de nuestras vidas. Para inagurar este número tan especial nada mejor que mostraros algunos juegos que romperán en los próximos meses: SUPER PC KID (alabado seas), MICKEY & MINNIE y BONKERS de Capcom, PROBOTECTOR de Konami, y el plato fuerte del mes, ROAD RASH de 3DO.



SUPER NINTENDO
BONKERS



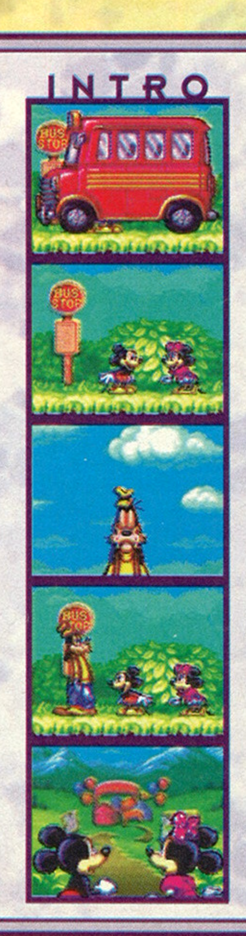
CAPCOM
JAPON
8 MEGAS

Capcom retorna al mundo **Disney** tras el gran éxito de ALADDIN con una de sus mini series de dibujos animados: **BONKERS**. La magia audiovisual de la compañía nipona vuelve a ponerse de manifiesto al más puro estilo del genial y maravillosos MAGICAL QUEST: 256 colores, animaciones

SUPER NINTENDO
MICKEY & MINNIE

12 MEGAS
CAPCOM
JAPON

INTRO

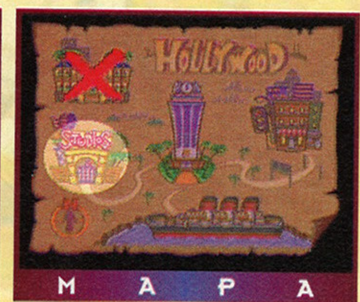




Llegamos al plato fuerte de **Capcom**, al juego que heredará la magia que poseía el genial MAGICAL QUEST. En esta ocasión y gracias a los 12 megas del cartucho, **Capcom** ha incluído la opción de dos jugadores simultáneos, 256 colores en pantalla y una colección de *Final Bosses* realmente curiosa y original. Al igual que en BONKERS, antes de jugar tendremos la oportunidad de observar otra curiosa intro que nos intro-





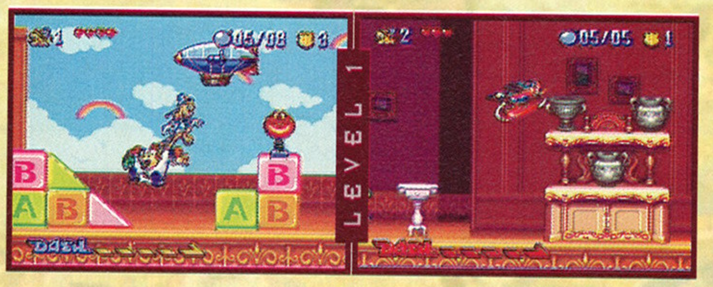




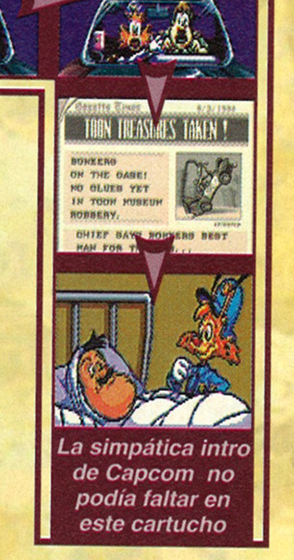




Bonkers rivalizará con los mejores plataformas del momento

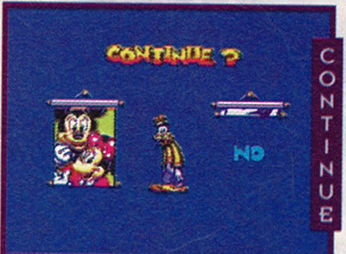


sorprendentes, un gran mapeado y la jugabilidad que tantas glorias ha dado a la compañía. Tras unas cuantas partidas os puedo adelantar que es uno de los mejores cartuchos de la compañía y que presenta ciertas similitudes con un clásico de **Konami:** TINY TOON. La típica intro de **Capcom** tampoco podía faltar, al igual que la simpática banda sonora de la serie original y los temibles *Final Bosses.* Pronto tendremos más noticias de la nueva creación **Disney/Capcom**, una de las grandes sorpresas del futuro próximo.



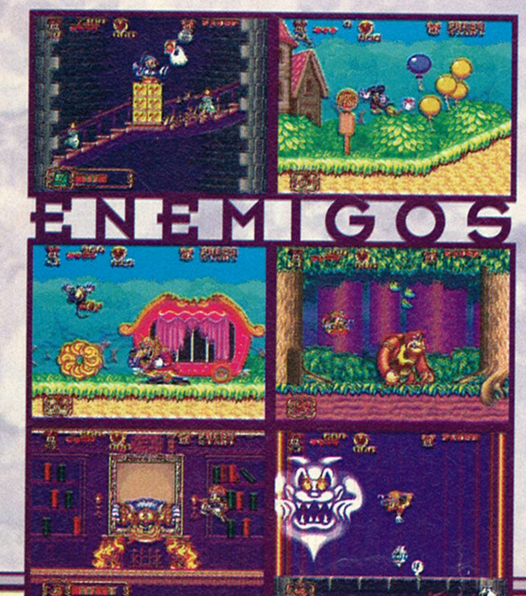
La simpática intro de Capcom no podía faltar en este cartucho

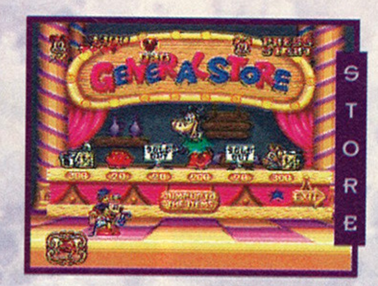


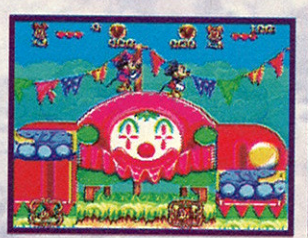














La calidad gráfica de MICKEY & MINNIE: CIRCUS MISTERY es asombrosa.

ducirá de lleno en la misteriosa atmósfera que rodea al juego. **MICKEY & MINNIE** posee seis largas fases perfectamente ambientadas con enemigo incluido y os puedo asegurar que graficamente es de los mejores juegos que he podido obser-





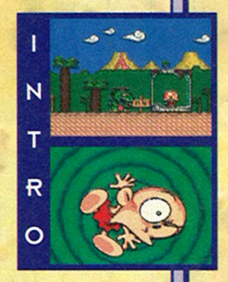
THE REAL GAMEMASTER

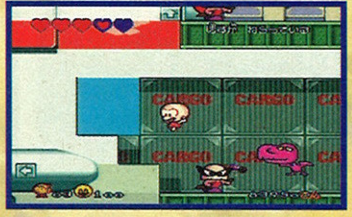
SUPER NINTENDO
SUPER PC KID

12 MEGAS · HUDSON SOFT · JAPON



PC KID es el personaje más pintoresco del mundo del videojuego, y no sólo por su peculiar cabeza. Su afán de protagonismo le ha llevado a surcar los circuitos de ***PC Engine***, su máquina natal, ***Amiga***, ***Game Boy*** y ahora ***Super Nintendo***. **Hudson Soft** y **RED** se han encargado de programar la mayor aventura del genial personaje, ligeramente superior al PC KID 3 de ***PC Engine***. El mapeado de esta nueva aventura es gigantesco, y junto a las transformaciones de PC Kid se convierten en el punto fuerte del juego. Espero que nos llegue muy pronto.









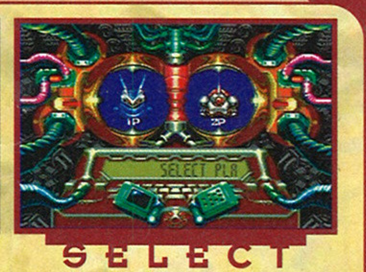


MEGA DRIVE
PROBOTECTOR

16 MEGAS · KONAMI · JAPON



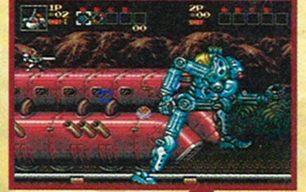




Después de un mediocre CASTLEVANIA, la compañía japonesa ha tirado la casa por la ventana para presentar al mundo entero un *Action Scroller* donde las rotaciones, multiples scroles y la vanguardia técnológica están a la orden del día. Cuatro nuevos protagonistas y asombrosos *Final Bosses* os esperan.







LO QUE HAY QUE SABER DE UN ESCANER



super

Nº 17 - OCTUBRE - 1994

795 PTAS.

REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

PC

ASI FUNCIONA UN ESCANER

ULTIMA ENTREGA
CURSO BASICO DE OS/2

JUEGOS
GABRIEL KNIGHT

2 DISQUETES DE REGALO
UTILIDADES: SIS y DISKINFO
GOLDEN BASKET
BOXING SIMULATION

00017
8 420565 046008

ORDENADORES EN GRANDES SUPERFICIES

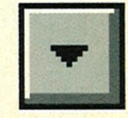
INFORMATICA CON CODIGO DE BARRAS

CONVIERTA SU PC EN UN ESTUDIO DE VIDEO

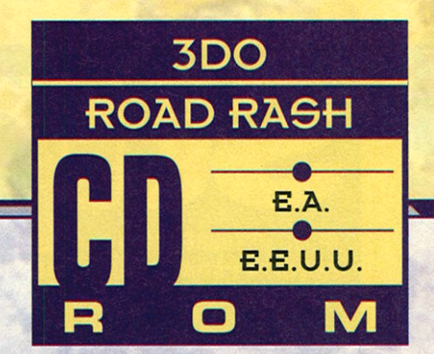
CURSO BASICO DE OS/2 Acaba el curso con un apéndice de OS/2 3.0

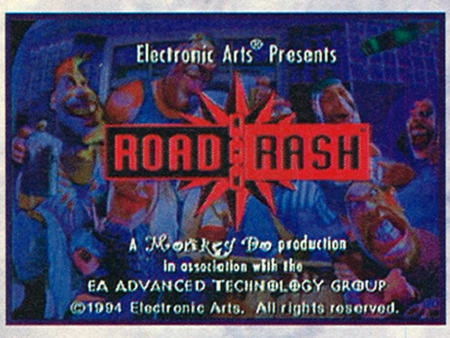
CROSSTALK Lo último en software de comunicaciones

MULTIMEDIA Realidad virtual, Revistas en CD-ROM, Guía turística, Woodstock, CD-I y un Diccionario catalán-español-inglés.



THE REAL GAMEMASTER





Parecía imposible que algún día pudiéramos disfrutar con el **ROAD RASH** de *3DO*. Un año después de su lanzamiento aparece el mejor juego jamás creado hasta la fecha para esta consola superando mitos incombustibles como CRASH´N BURN o TOTAL ECLIPSE. **Electronic Arts** eleva el mito **ROAD RASH** a la máxima expresión, con un entorno gráfico solo comparable a las mejores máquinas recreativas gracias al sobresaliente *scaling* y a la perfecta sensación de velocidad. El mes que viene tendréis una completa review de esta maravilla. Como curiosidad, el Packaging original incluye otro CD con videoclips.

INTRO

FASE 1

FASE 2

FASE 3

FASE 4

FASE 5

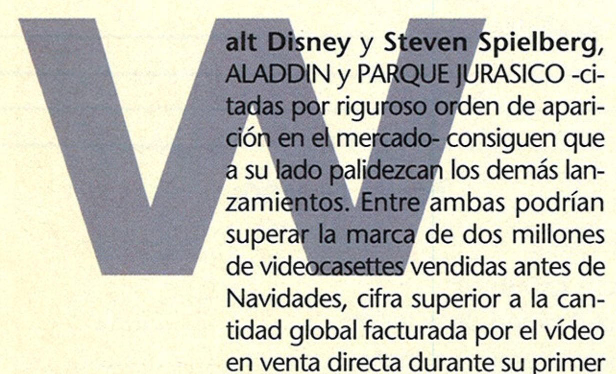
PROTAGONISTAS

OCIO

VIDEO



Los reyes de la magia



Walt **Disney** y **Steven Spielberg**, ALADDIN y PARQUE JURASICO -citadas por riguroso orden de aparición en el mercado- consiguen que a su lado palidezcan los demás lanzamientos. Entre ambas podrían superar la marca de dos millones de videocasettes vendidas antes de Navidades, cifra superior a la cantidad global facturada por el vídeo en venta directa durante su primer año de vida.

El 7 de septiembre, ALADDIN se ponía a la venta y una semana después tenía lugar un amplio despliegue promocional. Quizá no sea la mejor película de **Disney**, pero sí que ha conseguido establecerse como la más rentable junto a LA BELLA Y LA BESTIA. El adorable genio, la alfombra mágica, la simpatía de Abu y las perversiones de Jaffar hacen que este film sea inolvidable, a lo que ayuda su música, ganadora del Oscar tanto en el apartado de canción como en el de banda sonora.

Buena ocasión, sin duda, para que desempolvemos el cartucho del mismo título y volvamos a insertarlo en nuestra consola. Sin duda, se trata de un título mítico con una calidad de juego que no le va a la zaga.

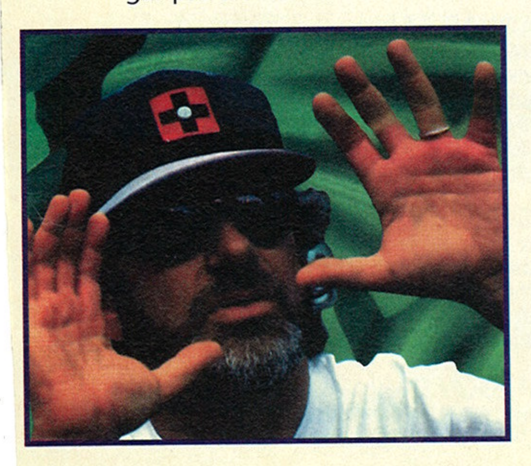
◆ EL RODILLO DE SPIELBERG

Mientras se prepara el desembarco en las tiendas de la segunda parte de las aventuras de PARQUE JURASICO en videojuego, la película apareció por fin en soporte magnético el 26 de septiembre. Se

Si eres uno de tantos fanáticos de los dinosaurios no debes perderte JURASSIC PARK en video. Imagínate lo que sería poder volver a contemplar los fenomenales efectos especiales que nos hicieron revivir el hábitat de estas enormes criaturas.

trata de uno de los productos más esperados del año y, sin duda, arrasará como lo hizo en cine, sector en el que se muestra como la película de mayor recaudación en la historia de nuestro país. Parecía que a **Steven Spielberg** le iba a resultar imposible superar los hitos comerciales de E.T. o la serie protagonizada por INDIANA JONES, pero este cerebro privilegiado de **Hollywood** nos sorprende año tras año.

Sam Neil, **Laura Dern** y **Jeff Goldblum** son los protagonistas de esta historia escrita por **Michael Crichton** en la que los efectos visuales, tanto articulados como creados por ordenador, ocupan un lugar preferente. La historia de esa reserva en la que podemos encontrar a **Tyrannosaurios Rex** o **Velocirraptors** en su hábitat natural es muy atrayente, casi tanto como la intriga que nos presenta el film. Sin duda, un auténtico hito del género fantástico que demuestra las posibilidades que posee el cine cuando decide abrirse a otros campos. Así, no es extraño que **Spielberg** haya afirmado que «esto no es ciencia ficción; es eventualidad científica».



◆ LA PATRULLA MUTANTE

Este mes comienza en **Tele 5** la serie de animación X-MEN. Las primeras entregas están ya disponibles en tres casettes con diversos episodios que verán su continuación dentro de dos meses con otras cuatro cintas. La serie, al precio de 1.495 cada cartucho, comienza con LA NOCHE DE LOS CENTINELAS en la que una joven mutante llamada Júbilo es atacada por un enorme robot. Los nombres varían respecto de algunas publicaciones que en su día dieron a conocer a estos héroes, pero en la serie aparecen la casi totalidad de mutantes de la **Marvel**.

JUAN P. DE CASTRO

CINE

◆ Schwarzenegger, otra vez en videojuego

Gentes con doble vida

Harry Tasker es el nuevo personaje cinematográfico de **Arnold Schwarzenegger**, uno de los mejores especialistas de una agencia gubernamental ultrasecreta encargada de combatir el terrorismo internacional. En **MENTIRAS ARRIESGADAS** este personaje habla seis idiomas y conoce todas las fórmulas de contraespionaje. Mientras, en casa oculta su verdadera profesión y le cuenta a su mujer que se dedica a vender ordenadores, y que ha conseguido un maravilloso procesador de textos o que ha discutido con los japoneses porque no le gusta su último hallazgo.

La película, que muy pronto veremos convertida en videojuego, se basa en un film francés culminado en su día por **Claude Zidi** y supone la primera colaboración entre **Schwarzenegger** y el director nacido en Canadá **James Cameron**, responsable de los dos TERMINATOR, ALIENS, *EL REGRESO* y ABBYS, así como del guión de RAMBO.La acción trepidante y la comedia se funden en esta historia cuyo título, en su traducción literal -mentiras verdaderas-, lo explica uno de los personajes en el guión: «Cuando una cosa no es exactamente lo que parece, tenemos una mentira verdadera». Ahora, esperamos el videojuego para comprobar si Harry Tasker trabaja solo o si cuenta con la ayuda de su esposa Helen (**Jamie Lee Curtis**), que pasa de ser ama de casa inactiva a demostrar sus dotes para la acción y el espionaje. Sin duda, un buen punto a su favor.

Los amantes de videojuegos le debemos mucho al cine. Muchas de las últimas conversiones cine cartucho se están convirtiendo en auténticos éxitos incuestionables. Ojalá a la última película del Gran Arnold le suceda lo mismo.

resultados de concursos

MORTAL KOMBAT II

Los ganadores del estos magníficos cartuchos han sido:

MEGA DRIVE

José María Paris Ramírez (Madrid)
Noel Rivas González (Salamanca)
David Muñoz Varela (Barcelona)
José Antonio García Hernández (Avila)
David Casares Torres (Granada)

SUPER NINTENDO

David Perona Juan (Palma de Mallorca)
Santiago Peris Plaza (Madrid)
Ramón Sauch Cruz (Tarragona)
Javier Inglés Salvadó (Tarragona)
Juan Antonio Moreno Aragón (Málaga)

GAME GEAR

David Manzaneda (Alicante)
Ekaitz Balda Olazar (Navarra)
José Luis Barbero Blanca (Burgos)
Carlos Gómez Santamaría (Burgos)
Antón Kastornov (Tenerife)

GAMEBOY

Xavier Abad Vázquez (La Coruña)
Armando Maya López (Huelva)
José Antonio Robaina Negrún (Tenerife)
Ramón González (Toledo)
José Luis Pazos Calvo (Soria)

FLINTSTONES

Los afortunados ganadores de los 10 CDs de la banda sonora, y los 5 cartuchos del juego son:

10 CDS DE LA BANDA SONORA

David Casares Torres (Granada)
Miguel Angel Sánchez González (Málaga)
David Pérez Campo (Ceuta)
Jordi Jaime Miras (Barcelona)
Carlos Gómez Santamaría (Burgos)
Juan Carlos López Morate (Madrid)
Olga Díaz Escorido (Madrid)
Enrique Manuel Patricio Blanco (La Coruña)
Enrique Goicoechea Argul (Madrid)
Arturo Peña Pazos (Madrid)

5 CARTUCHOS

Raúl López García (Madrid)
José Miguel Sánchez Rojas (Huelva)
Jose María Paris Ramírez (Madrid)
Carlos Javier Hernández Almeida (Salamanca)
Jacobo Martínez Gil (Valencia)

Hace cientos de años, una leyenda anunció la llegada de dos hermanos que poseían la marca del dragón.



La aventura medieval definitiva.



Llegan dos poderosos guerreros armados con la espada y el hacha frente a los más terribles enemigos.
Hechizos, brujería, bonos ocultos y ataques mágicos.

Catorce fases con bosques, catedrales, molinos y monasterios.
Niebla, lluvia, fuego y relámpagos con la rotación Mode 7.



Tres niveles de dificultad y opción turbo.
Acción ininterrumpida.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Disponible a partir de mediados de Octubre.

COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ARCADE ZONE